
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.002
HK$18
2001.01.03
www.gameplayers.com.hk
免費附錄 7(SEVEN)~MORMOSS 之騎兵隊 攻略別冊
新作追擊 NEW GAMES
ACE COMBAT 4 | 風之古洛羅亞 2
機動戰士 GUNDAM
ZEONIC FRONT -
MOBLE SUIT GUNDAM 0079
全支線攻略開動
Sion, a man with no memory of his past
Within him lies strength and kindness, but also loneliness
He will encounter a girl, who named Dominique
These are the residents of DOG STREET
The Bouncer
バウンサー
TM
THE BOUNCER
攻略全出擊 TACTICS
DARK CLOUD | DRAGON QUEST III
SUNRISE 英雄譚 R | TALES OF ETERNIA
SUPER HERO 作戰 達爾達魯的野望
FINAL FANTASY
© 2000 SQUARE / DREAM FACTORY

HYPER PC PLAYER Vol.74 一書兩冊 送 CD-Rom

Vol.74
30 December 2000
一書兩冊送CD-ROM
HK$20 4 895011 330743

HYPER PC PLAYER 電腦遊園地

Planet Moon開發多年大作

GIANTS CITIZEN KABUTO

Giants: Citizen Kabuto 巨人終於出場

天之痕 完全解剖
公開隱藏道具、支線任務、結局達成條件的詳盡攻略！

同天心齊齊做店長？
便利商店 II 攻略教你如何做個出色店長

兩個詳盡攻略陪你過聖誕
American McGee's Alice、No One Lives Fore

GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.002
隨書附送7[SEVEN]~MORMOSS之騎兵隊 攻略別冊
2001年1月3日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ



遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲



FEATURES



渣古反擊戰！



教你如何駕駛GUNDAM



SUNRISE 英雄譚R



DARK CLOUD

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX



出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail gm_ms@hotmail.com

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
IKI
隨風 kase_gpm@hotmail.com
小璘 shugogetten@hongkong.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

頭條新聞

世嘉放棄硬件市場？！

最近業界的話題都離不開世嘉，但都是一些不利的傳聞。12月27日美國紐約時報報導任天堂和世嘉就會併計畫進行磋商，還說是任天堂收購日本世嘉，有關的金額將大約20億美元左右。翌日日本的任天堂和世嘉，同時向紐約時報的報導作出回應，相相都一再否認有關事宜，兩家公司同日的股票都發生波動。12月29日在東京AWSJ新聞報導中，根據一些消息人仕透露SEGA正向研究有關手提電話的技術，因此推測DREAMCAST將會是SEGA最後的HARDWARE。這事件是曾經得到CSK子公司ASCII的副社長西和彥親口承認，CSK擁有世嘉24。5%的股權，因此可信性會比較高。同日，前世嘉的社長入交昭一郎宣佈在今年正式離開公司，這令各界人更加相信世嘉將會有重要事件宣佈。另一方，有傳聞說世嘉將會參與GAME BOY ADVANCE的軟件開發。雖然任天堂的發言人極力反對有關傳聞，可是世嘉方面則保持沈默，這令到事件感到奇怪。不過世嘉已經作出退出硬件的事作出否認，不過空穴來風，未必無因，一切都要由時間去證明事實。(SAKURA KI)





BEATMANIA獲盈利大獎

日本的業務用遊戲機械雜誌《月刊COIN JOURNAL》，每年也有頒發各方面的獎項給一些出色的公司。KONAMI憑著音樂遊戲系列《BEATMANIA》，成功取得特別大賞「月刊COIN JOURNAL 2000 BEST INCOME大賞」，以表揚作品的受歡迎程度和盈利表現良好。KONAMI的《BEATMANIA》真的能帶起音樂遊戲熱潮，而且系列作品的表現都非常出色，能連續兩年取得這大賞真的實至名歸。(SAKURA KI)

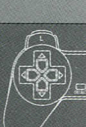




X-BOX機能下降？！

被譽為PS2的最強敵人MICROSOFT的X-BOX，已經正式宣佈將會明年在美國發售，但歐美地區將會延期到2002年推出。根據MICROSOFT表示因為不希望X-BOX會出現PS2那缺貨的情況，因此會首先在美國地區發售。另外MOICROSOFT發表X-BOX的新規格，不過並不是UPGRADE而是DOWNGRADE。圖像處理器由300MHz降低到250MHz，立體多邊形的能力由每秒1億5000萬跌至1億2500萬，微軟解釋由於X-BOX使用733MHz的CPU，所以新規格並不會對主機的效能有任何影響，只會對圖像有很輕微的影響，但絕對不會降低遊戲的質數。另外，雖然X-BOX的規格有所下降，但仍然是眾機種中最強的，所以仍會得到遊戲開發商的支持。(SAKURA KI)





《Gran Turismo 3 A-spec》供人試玩





SONY已經正式公報了《Gran Turismo 3 A-spec》將會在2001年2月15日發售，不過這套萬眾期代的賽車名作，開發商已經有體驗版流出在市面上，有待玩者進行最後的測試和調整的工作。根據玩過體驗版的玩者表示，體驗版內容會有一條賽道「Trial Mountain」和四款跑車包括HONDA S2000、SVT Cobra R、Ford Mustang和NSX。遊戲中無論跑車和背景等，都比預期的表現細緻和出色，相比PS的第一和第二集有著很大的改進。《Gran Turismo 3 A-spec》需要使用DUAL SHOCK 2來進行遊戲，原因有一些很輕微的力度要DUAL SHOCK 2才能感應得到。（SAKURA KI）



KONAMI與PCCWJ（JALECO）和解

如果各位有留意遊戲業界新聞的話，相信也會記得前JALECO被香港盈科數碼公司收購了，並正式改名為PCCWJ。大家又會否記得JALECO的音樂遊戲《J.R.》與KONAMI發生過侵犯知識產權的法律訴訟，當時由於KONAMI的《BEATMANIA》取得了版權，而當時JALECO的《J.R.》在玩法上與《BEATMANIA》很相似，所以KONAMI便向JALECO提出有關的法律訴訟。事件經過了一年多的發展，現在取得了雙方都滿意的庭外和解的結果，在12月18日正式生效。雖然KONAMI和PCCWJ都作出了大致相同的聲明，但協議的條款和內容卻沒有公佈。不過此結果無論對相方或玩者來說，都是一個很好的消費息。（SAKURA KI）





GAME BOY ADVANCE護航作品公佈

日本任天堂已經正式公佈GAME BOY ADVANCE的發售日期是2001年3月21日，主機的價格為9800日圓（淨機），並且在同日會有六款對應GAME BOY ADVANCE的軟件推出。包括《拿破崙》（任天堂/4800日圓/SLG）、《KURU KURU KURURIN》（任天堂/4800日圓/PUZ）、《MONSTER GUARDIAN》（KONAMI/價格未定/SRPG）、《惡魔城DRACULA CYCLE OF THE DOOM（暫名）》（KONAMI/價格未定/AVG）、《F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE（暫名）》（任天堂/4800日圓/RAC）和《MARIO KART ADVANCE》（任天堂/4800日圓/RAC），陣容可說不俗。不過其實還有很多作品將會陸續公佈，相信在GBA發售同日會有更多軟件推出。（SAKURA KI）







The Bouncer



PS2/ACT/SQUARE/7800 日圓

MARKS

雖然《The Bouncer》在首批公布遊戲之中是最令人期待的作品，但所做出的製成品卻強差人意，因為佔了遊戲八成的並不是激烈的戰鬥，而是SQUARE一切引以自豪的3D CG MOVIE，雖然質素絕對是遊戲界的項點，但不著重遊戲性的遊戲嚴格來說可以不算是遊戲，而只要加多兩成的CG MOVIE立刻可以變成一套完整的電影，此舉不正是完完全全破壞了遊戲中的娛樂嗎？

至於戰鬥方面，雖然在《SPIKE OUT》形式中加入了上、中、下、跳躍四個含有格鬥成份是一件有趣的事，但加上了埋身LOCK ON要素之後，令角色經常處於1對1的情況，不能像《SPIKE OUT》般對付多個都可以輕易對付而失去了那份樂趣。此外，弱、強攻擊的界定不是很好，因為玩者在緊張的情況下很容易令弱攻擊變成強攻擊，結果在出錯招之下被反擊。

畫面質素方面，不論在CG MOVIE或是REAL TIME RENDER上的表示都可算是表現得最好的作器之一，不過讀者有否感覺到畫面上好像披上一層薄紗，可能這種霧化的效果是用來簡單地解決PlayStation 2顯示方面的鋸齒問題。另一個問題就是戰鬥接著MOVIE之間的LOADING時間，以PlayStation 2的機能實在有點耐。



評分：6分

MS

從她公佈以來，筆者一定都對她抱著十分高的期望，怎知…原來完全不是一回事。在最初接觸她時覺得遊戲的部份十分少，睇片多仲多過玩，令人有只想看不想玩的感覺，不過到了中段時玩法較為有趣。故事方面比較完整，而且畫面質素亦十分之高，只可惜遊戲十分短，絕對是美中不足的地方，若大家有留意的話，在角色受到攻擊時，其動作就如木偶倒地般…動作很隻。

評分：7分

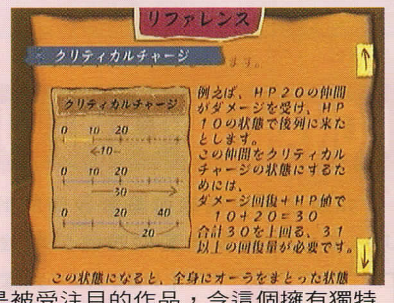
隨風

遊戲的時間頗短，但由於主角共有三人，亦即是說每段劇情皆一分為三，另外亦有多個不同的結局，因此這種長度其實算是不錯，太長反而讓人沒興趣再玩。畫面及人設方面很有水準，所以即使遊戲中播片佔據了大部份時間亦不覺得煩悶，只是戰鬥實在太短了，往往只打了一、兩個敵人就獲勝，難度不大，要是把播片的時間分一點到戰鬥上會較好。

評分：7分



SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊



PS2/SLG/NAMCO/7800 日圓

小悠

NAMCO於2000年年尾繼《TALES OF ELERNIA》之後於PS2推出的大作。雖然說是大作，但由於同期推出的其他遊戲作品也鋒芒太露，好像SQUARE的ACTION RPG《The Bouncer》和SCE推出《DARK CLOUD》也是被受注目的作品，令這個擁有獨特風格的SLG略為給忽略了。筆者應為不是受注目的才能稱得上是大作，而是遊戲的製作有多認真和誠意給予玩者才是真正值得評價的地方。《SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊》不論是在作畫的風格和音樂也是突出非常，出色的並不是畫面的質素和DVD高質音效，而是它的創意和心思。由筆者一開始遊戲的OPENING畫面，至到進行故事的流程也是看得出花盡心機編排的。微細至一個小小的ICON，至到表現故事的童話式朗讀也是引人入勝的。除此之外，筆者在閱讀這個遊戲的說明書時，也是能夠容易地看出設計者的細緻，每一個項目也作出詳盡的說明，給我一種無微不至的感覺。遊戲的故事和一般的FANTASY RPG沒有太大的分別，而戰鬥的系統更是簡單得很，加上遊戲的主力SLG育成成份是在沒有故事背景的「ALMETHERA編」中，令它要面對欠缺遊戲性的事實。



評分：7分

小璘

完全是給初玩者遊玩的遊戲，遊戲內擁有非常詳盡的解釋，詳細得根本不用看說明書也明白，而且又不怕Game Over，戰鬥失敗時角色都會向玩者檢討和提意戰略方法，令戰鬥更加簡易。不過若其中一位同伴在戰鬥中被扣去所有HP就要再戰鬥的系統似乎太過苛刻，另外亦太過重視角色的位置捕處，使遊戲有點刻板。

評分：7分

隨風

畫面十分漂亮的遊戲，很有美國卡通片的感覺，另外在一些微細的地方如對話框、場景等，都表現出遊戲的細緻度，亦看得到廠商的心意，單是這種認真已經值回票價。玩法方面不過不失，都只是跟著劇情走。戰鬥十分簡單，但未免有點沈悶的感覺，如果變化大點會比較好。

評分：7分





BOMBERMAN LAND

PS／ECT／HUDSON／5800 日圓

IKI

《BOMBERMAN》可說是一個長青系列，適逢15週年記念，廠商今次以PARTY GAME 形式推出此作。承繼了該系列的傳統，此作也保存了「老少咸宜」的特色。遊戲中的BGM 調子輕快，洋溢一片歡愉氣氛。一眾MINI GAME既易上手，亦不乏刺激，最適合新年間與眾同樂。有閒錢的話，不妨買來看門口。

評分：6 分

小璘

包涵了很多Mini Game的《BOMBERMAN》，雖然與此作原本的遊戲內容不同，但當中的Mini Game 全都十分有趣和玩法簡單，要取得高分就要考玩者的技巧，用來消閒就最好。不過這類遊戲應能多人同時進行，而且亦不應有些解謎或找機關的部份（就如遊戲的開始），否則令人遊玩的興緻大減。

評分：6 分

MS

一直以來《BOMBERMAN》都給人一個沒有新意的感覺，玩法也改變不大，但是今集就例外，玩法完全令人耳目一新，而且今集的角色還比以前可愛得多。今集的玩法變為以多個迷你遊戲的形式，來集齊B-CARD，雖然玩法有變，但是遊戲畫面十分普通，越看就越似「超任」畫面，所以只能給FANS 玩。

評分：6 分



幪面超人古加

PS／ACT／BANDAI／4800 日圓

咸旦仔

今次已是此系列的第三集了，遊戲以幪面超人最新一輯故事《古加》為主題無疑是非常吸引，再加上完全繼承了前作的系統和玩法，相信有玩過前作的朋友都會喜歡的。不過遊戲的最大缺點是遊戲故事非常之短，故事模式不須半小時便可爆機，遊戲過於簡單是此作的最大缺點，如果大家想買回家供奉就買啦！

評分：6 分

IKI

近這些年來，《幪面超人》的聲勢似有回升的跡像。這次《幪面超人古加》則是以最新一輯《古加》為題，遊戲中角色的動作比前作更流暢，不僅保留了特撮味道，就算以格鬥遊戲角度來說也是合格有餘。然而，故事方面不完整，卻是本篇致命傷，就算動作再流暢，遊戲流程短已是不可饒恕！

評分：6 分

時雨

上集《幪面超人 V3》的質素十分不俗，但今集的成績卻令人失望。在玩法方面筆者並不期待它有什麼突破，但要玩者這樣忠於原著去過關，只會令遊戲的自由度降低，容易令人生厭（當然FANS 可能會好受這一套）。筆者覺得遊戲比較可取之處只有儲分買卡的部份（←個人興趣）。

評分：6 分



機動戰士 GUNDAM

PS2/ACT/BANDAI/6800 日圓

SAKURA KI

PS2首個高達作題材的ACT，故事是起源點「一年戰爭」。遊戲中有很多漂亮的CG MOVIE和動畫，戰鬥中還會有EVENT交代故事，令投入感大大增加。不過遊戲的操作比較緩慢和遲鈍，不像DC那台吉姆靈活。總括來說，如果沒有PS的特徵（狗牙）的話，是個出色的作品。

評分：7 分

MS

PS2 上的第二個GUNDAM 遊戲，首先給筆者的第一感覺是…又是一年戰爭，在故事內容上已給人十分悶的感覺，第二就是其操作真的不太好…，要熟習的話就真的要花一段時間，第三畫面質素都是一般貨色，唯獨是OP 的MOVIE 比較吸引，都是那句FANS才會有心機去玩，至於難度上又不是太高，只要熟習個操作就可以。

評分：6 分

IKI

又一款以《GUNDAM》作招徠的作品，由於用上PS 2 的關係，畫面方面得以大大躍進（雖然仍有「狗牙」）。操作性能雖不如想像般流暢，但總算不過不失罷！OP的MOVIE 固然吸引，但遊中的難易度更是吸引新玩家的元素。其實，只要熟習了操作便能了解遊戲箇中樂趣。不論閣下是否GUNDAM迷，也誠意推薦給各PS 2機主。

評分：7 分



天使之禮物MARU 王國物語

PS2／RPG／日本一SOFTWARE／5800 日圓

隨風

不論是畫面、人設、音樂都十分可愛，而且充滿童話色彩，相信女孩子會比較有興趣，但亦正因如此，有不少男性玩者會因而卻步呢！戰鬥系統十分簡單，只要小心地分配隊伍的編排，就可以輕易得到勝利，又常常遇到戰鬥，經驗值亦不少，感覺上完全不用儲LV，不過玩耐了會有沈悶的感覺。

評分：7 分

小璘

早於PS 中已推出過的一隻擁有非常濃厚童話色彩的RPG 遊戲，這次於PS2 推出除了改善了畫面外，其簡單的玩法、造型可愛的角色和類似舞台劇的演釋方法仍然保留，非常吸引。在戰鬥中可以有多位同伴一同作戰，大大減輕戰鬥時被敵人攻擊的損傷；不過若此作是「幼年向」的話，敵人的能力未免太過強勁了。

評分：6 分

SAKURA KI

因為遊戲是PS的《MARU 王國之人形姬》系列新作，所以保留了一貫的風格。除了人設漂亮之外，世界觀和音樂等仍有很濃厚的FANTASY感覺。說回遊戲系統簡單易明，操作十分之流暢，再加上戰鬥時敵人也會發出聲音，是個非常漂亮和細緻的遊戲，OPENING 時的唱歌跳舞很可愛。

評分：8 分



冒險活劇伍佑衛門

PS2／ARPG／KONAMI／OPEN 價格

咸旦仔

相信大家從孩時已經聽到「伍佑衛門」這過名字了，歷來曾以此名字推出過許多不同類型的遊戲，今次在PS2 上推出有一樣可以肯定的是畫面必定比前作出色，再加上一班生鬼而又可愛的人物，實在令人愛不惜手。遊戲的難度亦不算太高，相信大家都會應付得來的，喜歡「伍佑衛門」的朋友，此作可謂必買之作。

評分：7 分

SAKURA KI

從紅白機到PS2 都有登場的長壽作品，畫面由平面到全多邊形表現，各方面都進化了很多。說回本作的OPENING 很有動畫味道，可是人設的製作只是一般。遊戲的操作和系統很簡單，只要花很小時間便可以熟習。遊戲中的謎題和難度都只屬一般，FANS 們可能會比較失望。

評分：7 分

時雨

在全3D 化後的《伍佑衛門》仍能夠保持一貫風格，這真的要拜PS2 強勁的GRAPHIC 所賜。由於遊戲採用了ARPG的形式，因此即使玩者的動作遊戲天分不高，也可以靠昇LEVEL 來補救。動作遊戲部份在操作反應和爽快感都屬中上，如果你以前曾經玩過《伍佑衛門》系列，本遊戲必定適合你。

評分：8 分



The Bouncer バウンサー

GAME DATA

發行商/製造商	MARKS
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	5800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	390KB

對應周邊:ANALOG

TEXT：MARKS

The Bouncer





一人分飾三角救人

在開發PlayStation 2的發表初期，最令人印象深刻的首批公布作品—《The Bouncer》終於在聖誕節前正式推出，而今次會介紹有關遊戲的重點，以及角色個別攻略和遊戲初段攻略，希望這些資料可以對各位讀者在進行遊戲有所幫助。

有效地成長

由於令角色得到成長的就是在戰鬥中取回來的BATTLE POINT（BP），而角色要完全成長所需的BP高達23400BP，所以如何有效地成長是非常重要。如果只依靠低微的CLEAR BONUS來獲取BP的話，根本無法令角色得到足夠的成長應付往後的戰鬥，因此從擊倒敵人的取BP途徑才是最重要。為了有效地從敵人身上取得BP，應該經常留意右上角的敵人體力，當有敵人的體力出現紅色情況就要立刻找出該敵人擊斃，如能夠在顯示取得BP的末句消失前，再擊斃另一敵人便可得到以雙倍計的BP。[1、2]

三人合體攻擊

遊戲中，每個角色除了可以利用本身的技招將敵人逐一打倒之外，其實每人都會一招TRINITY RUSH（三人合體攻擊）。當聽到一聲「YOU READY？」等句子時，玩者立刻按下R2掣就會發動，不過玩者操作的不同角色，會令說出這句話的角色改變。雖然看來只集中攻擊一個敵人，但實際會使畫面上所有敵人受到輕微的傷害。如果平時按下R2掣只是挑撥動作。[3]

攻擊的分別

雖然在戰鬥時，每個角色的招數都是由□、△、○、X四個按鈕構成，但是它們並不是只要按擊就可以，因為同一按鈕可以分成弱、強兩種攻擊，只要輕按一下是弱攻擊，而按下一會則是強攻擊，這樣才可以擊出由強、弱攻擊組成的招式。[4]

對自己有利位置

各BATTLE STAGE內，角色經常需要應付多過自己數目的敵人。一定會與同伴分開戰鬥，而必須在無法期待同伴協助的情況之下戰鬥。因為與其中一個敵人戰鬥時，今到很多時被敵人從沒有防備的背部，所以玩者需要為自己找一個對自己有利的位置—走到使敵人都在自己面前，而且不讓背後有敵人，這就是勝利之道上不可缺少的要素。[5、6]









SION BARZAHD

THE BOUNCER

SION最強的特點就是速度，令他適合用快速接近敵人，以連續技作攻擊的風格。比起1對1的戰鬥，更適宜於配合同伴的攻擊給敵人最後一擊。

由於他在三人的最初能力值之中最低，所以有必要特意在初期提升體力，而不必著重於取得EXTRA SKILL，否則會令他經常有GAME OVER的危機存在。在攻擊力和防禦力方面，開始時需要著重於攻擊力上，因為憑著低微的攻擊力是難以給予敵人最後一擊。至於防禦力可以在後半的STAGE才提升來應付BOSS。SION的大部份普通技屬於前進型，使人較難同時攻擊多個敵人。





當中可利用DASH SIDE KICK・LEFT飛進敵人位置，加以上蹴或DOUBLE UPPER將敵人浮起，這樣成為有效的中段攻擊所構成強勁的連續技。EXTRA SKILL裡，除了投技的BUSTER SLOW之外，其他都會是打擊系的招式。其中以TORPEDO KICK較易取得，因此成為尾段最好使用的主力招式。一擊脫離的FLOW DING MINE勝在使用不會受到敵人的反擊。至於掃腳的GROUND SWING就可以以連打X掣來連續使出，而成為被敵人包圍時最有效的技。

應技

追擊

XX	CRITICAL SWEEP
○	浴蹴

長距離

→X	SLIDING KICK
→○○	空中二段蹴

EXTRA

L1□X	DOUBLE KNUCKLE
L1+□	TORPEDO KICK

範圍

△	上段後回蹴
△△	CORKSCREW PUNCH

STATUS上昇值

BP	體力	攻擊	防禦
0	80	55	55
200	97	75	75
300	115	96	95
400	133	117	115
500	151	137	135
700	169	158	155
1000	187	179	175
1500	205	200	195

COMPLETE BP

STATUS合計	13,800BP
EXTRA SKILL合計	9,600BP
總合計	23,400 BP

NORMAL SKILL

HIGH(△)

△	JAB
△△△	COMBO SIDE KICK
△△	CORKSCREW PUNCH
→△	DASH SIDE KICK・RIGHT
△	上段後回蹴

MIDDLE (□)

□	上蹴
□□□	上蹴三連
→□	DASH SIDE KICK・LEFT
□	SWING UPPER
□□	DOUBLE UPPER

LOW(X)

X	STOP LOW
XX	CRITICAL SWEEP
→X	SLIDING KICK
X	BACK SWEEP KICK

JUMP(○)

○	浴蹴
○○	後宙蹴
→○○	空中二段蹴
○	旋風腳

EXTRA SKILL

COMMAND	技名	BP	型
L1+△	BUSTER SLOW	400	技
L1+□	TORPEDO KICK	600	擊
L1+X	GROUND SWING	1000	擊
L1+○	FLOW DING MINE	1200	擊
L1+△+○	TORNADO UPPER	1600	擊
L1+□+X	DOUBLE KNUCKLE	2000	擊
L1+○+X	HURRICANE BLITZ	2800	擊

備註

△□X○	弱攻擊
△□X○	強攻擊





VOLT KRUEGER



VOLT雖然在移動速度等速度上比二人差，但技的範圍性卻是最高。以適度的姿態來避過敵人的攻擊，以強勁的招式一口氣將敵人擊倒就是其主要的戰鬥方式。由於擁有超過100的體力而不用擔心GAME OVER，所以開始時著重於攻擊力的成長。

在最初進行只要STATUS達到一定的目標，就可在途中將BP分配到EXTRA SKILL上。不過在中段之後便需要為應付BOSS而提升防禦力。由於VOLT的上段和跳躍攻擊不能組成連擕技，所以上段和中段會成為主要使用的技。





其中上段的HOOKING LARIAT COMBO和中段ROLLING SOBAT更會經常使用。雖然上段的FLYING KNEEL KICK和CRUSH HEAD BAT威力大，但只要使出TIMING不好便會露出頗大的空隙。由於EXTRA SKILL裡有大半是投技，所以對於BOSS戰的1對1戰鬥最為有效，但是難以使用於面對一班嘍囉的亂戰情況。至於打擊型的EARTH SHAKER和GIANT SWING會令吹飛而產生骨牌效果。

相應技

追擊

X	STOMPING
○	FLYING BODY PRESS

長距離

L1+△	SHOULDER UPPER
L1+□	HAMMER TYPHOON

EXTRA

L1+○	POWER BRIDGE
L1+X+○	GIANT SWING

範圍

□	ROLLING SOBAT
○	FLYING BODY PRESS

STATUS上昇值

BP	體力	攻擊	防禦
0	105	70	60
200	122	89	77
300	139	108	94
400	156	127	111
500	173	147	128
700	190	166	145
1000	207	185	162
1500	225	205	180

COMPLETE BP

STATUS合計	11,040BP
EXTRA SKILL合計	12,360BP
總合計	23,400 BP

NORMAL SKILL

HIGH(△)

△	HOOKING LARIAT · RIGHT
△△△	HOOKING LARIAT COMBO
△△	CRUSH STRAIGHT
→△	FLYING KNEEL KICK
△	CRUSH HEAD BAT

MIDDLE(□)

□	FRONT KICK
□□	DROP KICK
→□	RUNNING LARIAT
□	ROLLING SOBAT

LOW(X)

X	STOMPING
XX	HEAVY ROLLING
X	足拂

JUMP(○)

○	TANK SHOT
○	FLYING BODY PRESS

EXTRA SKILL

COMMAND	技名	BP	類型
L1+△	SHOULDER UPPER	960	打擊
L1+□	HAMMER TYPHOON	1000	打擊
L1+X	LIFT UP SLUM	1200	投技
L1+○	POWER BRIDGE	1500	投技
L1+△+□	CANNON BALL STRIKE	1800	投技
L1+□+X	EARTH SHAKER	2400	投技
L1+X+○	GIANT SWING	3500	投技

備註

△□X○	弱攻擊
△□X○	強攻擊



KOU LEIFOH

THE BOUNCER

KOU的特色是上、中、下、跳躍的攻擊平均而做出不同配搭的連攜技。由於速度和力量都在兩者之間，所以KOU是個著重於招式特性的角色。不過他的技距離短，而有需要用走位來彌補。

雖然初期的能力平均，但必須從初段開始提升那低劣的攻擊力。因上昇率很大，令他的防禦力最後成為三人之中最高，對BOSS戰產生某程度上的便利。其體力不是很高的關係，而需要一些防禦的技術旁身，例如被嘍囉包圍時，不要集中攻擊而立刻想辦法脫離包圍。普通攻擊方面，雖然兩個上段而構成三連擊就是有速度的KOU之主力武器，但要注意其範圍和距離卻是意外地狹窄。





基本攻擊是使用以手刀和威力大的上段回蹴來開始的連攜技。因為腳跟踢在腳跟砍下時有空隙，而胴回轉踵落則在攻擊後會往後一踏，所以這兩個技都很使用。EXTRA SKILL裡，最快可以取得的落鳳腳和田月拳將會是由開始至終結最常用的主力武器。腳跟砍下的落鳳腳使用於追擊，田月拳則是將敵人浮起以跌下時配合其他的招式來給予頗大的傷害。當中除投技的山嵐外，其他都是可以連攜的技。尤其踢三連擊而產生攻擊力強勁的天雷腳。至於可以踢出七連擊的猛虎連舞腳最適宜BOSS戰和對付機械人。



相應技

追擊

□	胴回轉踵落
L1+X	落鳳腳

長距離

○	ROLLING STAMP
→X	草刈蹴

EXTRA

L1+□	田月拳
L1+X+○	天雷腳

範圍

△△	手刀UPPER
→X	草刈蹴

STATUS上昇值

BP	體力	攻擊	防禦
0	90	60	70
200	105	77	90
300	121	95	110
400	137	113	130
500	152	131	150
700	168	149	170
1000	184	167	190
1500	200	185	210

COMPLETE BP

STATUS合計	15,180BP
EXTRA SKILL合計	8,220BP
總合計	23,400 BP

NORMAL SKILL

HIGH(△)

△	右手刀
△△△	三連手刀
△△	手刀UPPER
△	上段回蹴
△△△	三連回蹴

MIDDLE(□)

□	上蹴
□□	腳跟踢
□	胴回轉踵落

LOW(X)

X	下段後蹴
XX	後蹴足拂
→X	草刈蹴
X	回轉足拂

JUMP(○)

○	ROLLING STAMP
→○○	DOUBLE SIDE KICK
○	FLYING SPINNING

EXTRA SKILL

COMMAND	技名	BP	類型
L1+X	落鳳腳	320	打擊
L1+□	田月拳	400	打擊
L1+○	風雷旋	550	打擊
L1+△	山嵐	750	投技
L1+X+○	天雷腳	1000	打擊
L1+□+X	虎連旋	1200	打擊
L1+△+○	騰空虎襲腳	1500	打擊
L1+△+□	猛虎連舞腳	2500	打擊

備註

△□X○	弱攻擊
△□X○	強攻擊

BATTLE STAGE 1

START STAGE是雇用SION他們的酒吧—「FAIL」。酒吧的二樓有三個，1樓亦有兩個敵人出現，而他們都是特殊工作型量產類GII。當中最好自己移動到令敵人背向牆壁，而施以連續技攻擊。由於初段每人都要對付一個人，所有最好先插手攻擊同伴正對付的敵人，令他們扣減大部份體力，作為取CHAIN BONUS的準備。當擊倒二樓的三個敵人後，就不要忘記一樓還有兩個敵人。





BATTLE STAGE 2

開始位置是下面層數，而出現的敵人同樣是特殊工作型量產類GII。由於廣場範圍闊，令GII得以發揮擅長向後後空翻，而上層噴水池的通道狹窄，所以最好開始時立刻跑到哪裡等待敵人上來，從而逐一施以攻擊。或者，留其中一個同伴在畫面中，追擊同伴打跌的敵人擊，成為取得BP的另一個方法。角色最好以遠距離的攻擊作戰鬥的主力武器。





BATTLE STAGE 3-4

這裡分成車站閘口和車站內的個別STAGE，而兩者的敵類別同樣是一般警備兵。雖然閘口STAGE狹窄，但敵人亦有不少，再上戰鬥的地方就在開始位置的附近，而形成突進不能得逞的密集式戰鬥。最好趁同伴與敵人打成一團時由外側加以攻擊，從而連鎖傷害得以實踐，例如在寬度狹窄的車站內，經常走到集結位置的外側，VOLT就以ROLLING SOBAT等吹飛型攻擊，有效地給予他們傷害。





BATTLE STAGE 5

今次STAGE就在貨物列車上戰鬥，而分開兩卡列車來構成。當敵人全部消滅，便會自動走到前面的車再次戰鬥，而當中所出現的一般警備兵共六個。由於STAGE狹窄到難以從同伴空隙走到敵人的背後，所以最好是趁敵人和同伴的集結崩潰時走到敵人後面，而與同伴進行挾擊。以向正面直線攻擊的技擊向敵人擋格的虛位，再用下段掃腳追擊，使其他敵人無奈要在狹窄的STAGE上被捲入這種攻擊內，結果較容易取得CHAIN BONUS。

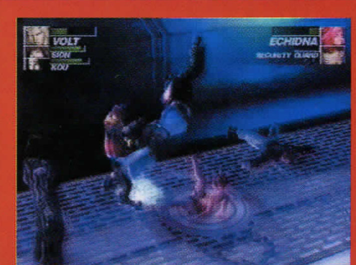




BATTLE STAGE 6

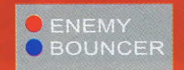
初次的BOSS戰同樣會在狹窄的列車車頂上進行，而敵方除Echidna外亦有兩名一般警備兵出現。由於他們會在Echidna被擊倒後立刻離開，所以玩者應該優先解決兩名嘍囉來獲取BP，而能夠在攻擊嘍囉之餘同時擊中Echidna就更好，令之後可以較輕鬆的與她決戰。Echidna的風格是屬於卡普拉，玩者就要注意在雙腳使出範圍大的回旋技時，攻擊範圍可以伸展到其背後的，而這時可做的就只有擋格。趁她停下來的一瞬間以範圍大的技去攻擊。因擊倒BOSS所得的BP比嘍囉高，而有取得的必要。





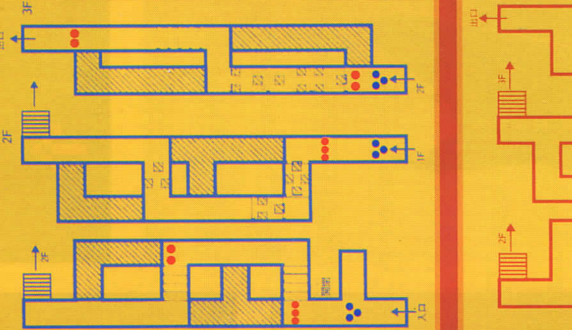
BATTLE STAGE 7

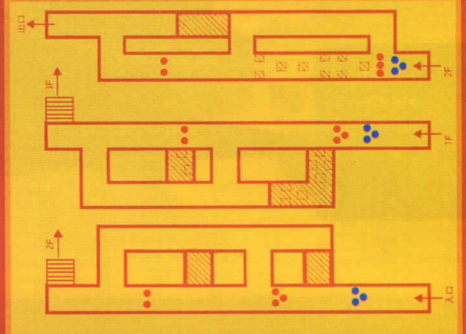
在Echidna戰結束後，會在車內發生尋找CARD KEY的EVENT，而當中的結果會使接下來的非常通道STAGE產生變化。CARD KEY只要將三個箱子打開，而會在最後的箱子見到。不過其條件是在限制時間內（約20秒）將三個箱子打開。在發現GARD KEY的時候，要與三層非常通道上的警備兵戰鬥。當走到各層的樓梯時就可不用理會而進入下一層，而相反地將所有敵人擊倒，也不會自動到下一層。當抵達第三層的出口時才算STAGE CLEAR，而這時BP才會計算。至於沒有CARD KEY時會加插通過關閉中非常通道防災閘門的EVENT，而且敵人會加入新的警備指揮官。由於擊倒高級敵人可所得的較多的BP，所以不要給同伴取得擊倒他們的機會。STAGE長度會令敵人分散不同的位置，於是可利用打向牆壁來快速解決敵人。











BATTLE STAGE 8

這是在AIR CARRIER上與三名敵人戰鬥的STAGE。因為STAGE細小而令敵己方容易產生連鎖傷害，所以除了背向外面之外，亦要多使用追打技。此外這些防禦、攻擊都提升的AIR CARRIER兵雖然會連續以防禦姿態擋下攻擊，但亦要注意他們的連續HIGH KICK。基本戰鬥在近距離施以連續攻擊，來削減對手的防禦力。在其不能擋格下，以猛烈攻擊擊倒他們。不要理會獲取CHAIN BONUS，而著重逐一將敵人擊倒。





BATTLE STAGE 9-10

由於空中庭園的屋外沒有燈光，所有不得不在黑暗的環境下戰鬥。開始時需要對付監視犬和特殊工作型量產類GII，而第二次則是STAGE的BOSS—無月。最初STAGE最恐怖不是GII，而是只可用下段來攻擊的監視犬，因為除了牠站起來的時候，上段和中段都不能擊中，所以需要以下段的掃腳來攻擊。下一個STAGE會有四個4II連同無月一起出現。在漆黑的環境下是很難從面貌和動作去判斷，所以需要極力避開包括GII的敵方攻擊，利用下段的掃腳攻擊。



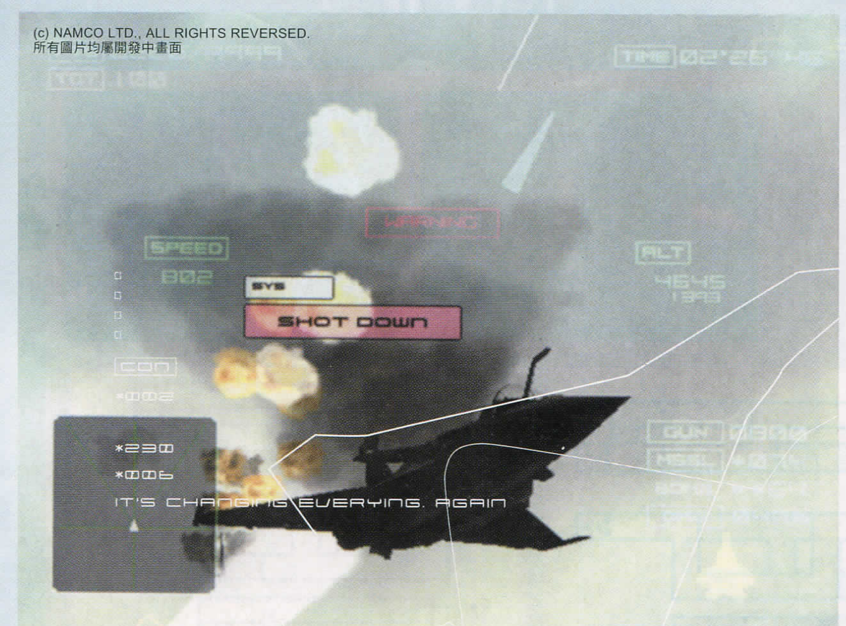


BATTLE STAGE 11

雖然DOME的室內由二層構成，但卻比較狹窄。當中的決戰對手就是Dauragon和黑豹兩個。打倒Dauragon時便會完成，所以基本以先解決可取得BP的黑豹。雖然黑豹擅長於DASH的突進攻擊，但亦有站立和使用尾巴的攻擊，因此不能以人形的敵人去預測。不過其實牠和空中庭園的監視犬同樣，需要用下段來攻擊，因此多使用可以一擊DOWN的掃腳技。至於以單手戰鬥的Dauragon其攻擊是十分激烈的，不單範圍大、速度高、攻擊力強，而且他更追擊倒地的角色。由於他持有多個浮技和吹飛技，而容易因同伴的倒地而受傷。對於Dauragon時是需要利用同伴的。因為敵人基本會向玩者角色攻擊，而當其他同伴接近時才會改變目標。向他那無防備的背部攻擊，令擋格穩固的Dauragon都要被擊中。















CE COMBAT 4 (暫名)
HIGHWAY TO THE DANGER ZONE

TEXT：IKI

1995年，NAMCO在PS上發表了首款立體射擊作品《ACE COMBAT》，結果遊戲平地一聲雷得到空前成功；接著，廠方亦再下一城推出續作《ACE COMBAT 2》及《ACE COMBAT 3》，可惜自此以後《ACE》系列的聲勢便似乎沉寂下來，了無聲息彷如絕跡江湖一樣‥‥然而，經過了2年的歲月，《ACE》系列新作亦告重出江湖，《ACE COMBAT 4》（暫名）的遊戲平台更由昔日的PS一躍移師至PS 2處，憑藉其出色的多邊型處理能力，相信一幕幕教人瞧得目眩神馳的空中纏鬥將會呈現各位眼前。



GAME PS GAME DATA 2

生產商	NAMCO
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	記憶容量未定
發售日	予定2001年夏季

PS 2／STG

相異的風格

眾所周知，《ACE》系列最成功之處，除了是那份翱翔於天際的自由感覺外，相信定必是「DOG FIGHT」時的刺激感了。由於《ACE COMBAT 4》是以PS 2作開發平台，是以在美麗圖像的配合下，「DOG FIGHT」的迫力定能更真實地表現出來罷！

此外，《ACE COMBAT 4》的遊戲舞台亦有別於前作，《ACE 3》是以近未來的世界作為遊戲舞台；反之，今集則把遊戲舞台設定為現代世界，當中更少不了新故事、新任務及新戰機的追加，以下我們亦會一併介紹。

CHECK 1--全新的故事

在遠彼的EUDIA大陸上有無數的小國，由於眾國一致提倡保持彼此間的軍事平衡，是以EUDIA大陸也總算暫保太平。然而，他們當中有不少國家垂涎擴展領土，遂聯合提出了一個「武裝平和」的方案，實質旨而在侵略他國國土；更禍不單行的是，萬料不到在太陽重力的引領下，一顆小惑星偏離了軌道並劃過了地球表面，接著數以千計的岩石碎片將墮向地球，其中EUDIA大陸更是首當其衝的受害者‥‥

經過了這次大災難，碎片的塵礫籠罩著地球，地球的生態環境亦由此而大受影響，大地上佈滿了大大小小的隕石坑，同時人類的生活亦因而開倒車；但更重要的是，「武裝平和」計劃已經嚴重影響了各國間的軍事平衡，世局亦漸趨緊張。在這外憂內患的當兒，人類何時才可得重享太平‥‥

check1

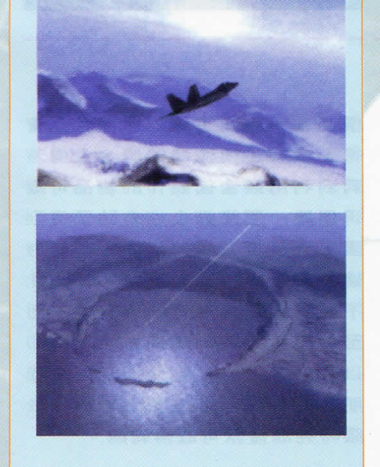








check2



CHECK 2--GRAPHIC的進化

誠如先前所述，由於用上了PS 2的關係，圖像表現得以大幅強化，臨場感亦會相應大增。首先，視點調教定是少不了的「指定動作」，除了基本的機艙及機身視點外，本作亦會保留前作的「視界自由移動」；與視點調教不同的是，透過移動視界，玩者可進一步確認週遭的環境，例如兩旁的敵機有何行動，比之單從雷達上偵察，似乎靈活性更大罷！此外，細緻的描繪也是本作的招徠賣點，從畫面可見，就連太陽映照著雪地上的陰影也造得非常細緻，委實叫人驚訝；而在另一幅戰機飛過隕石坑的圖片中，就連坑紋也是清晰可見！如果連背景也真有如斯效果，哪怕遊戲中DOG FIGHT的情景便與真實無異了。

CHECK 3--新戰機的追加

既然《ACE 4》是一款立體射擊作品，哪遊戲中登場的戰機種類，自是玩家最關心的地方。以下我們所介紹的戰機，閣下對它們的認識又有多少？

F-22/RAPTOR

外觀上，梯形尾翼可說是F-22的標記，高機動力（高空最大速度為2.5馬赫）是它的最大武器。高續航速度和較低的被探測性能（能在不被發現的情況下發現對方）令它在空戰中十分活躍，而且機身內部載有AIM-9響尾蛇飛彈的特性亦細緻地呈現於遊戲中。

MIRaGE 2000

MIRAGE 2000通常又稱為「幻象二千式」，主要任務是空中截擊，也能進行偵察和近距離空中支援；其最大特色，相信必定是機身兩旁一雙大大的三角形機翼，令人一見難忘。由於用上了最新技術研製，使飛機在低速的情況下，仍擁有靈活的機動性，彌補了三角翼面積大在低速時所造成的大阻力。

RAFALE

RAFALE通常又被統稱「颶風式」戰機，由於在設計上追加了一雙「可動式」輔助翼的關係，是以RAFALE的整體機動性能也甚高。可堪稱為機動性能最先進的戰鬥機之一，期待一睹它在遊戲中的表現。

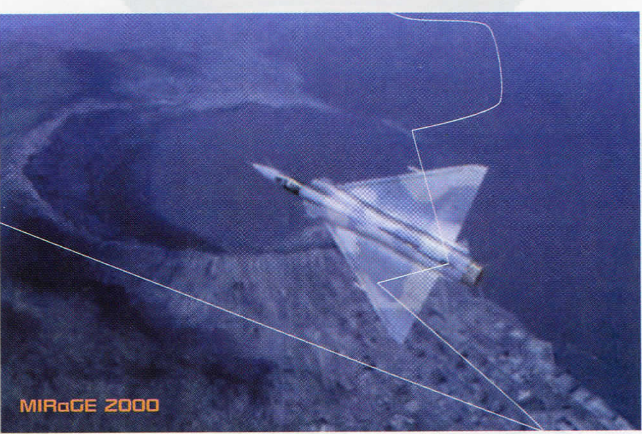
CHECK 4--堪稱多姿多彩的全新任務＋α

其實除了上述的新故事、新GRAPHIC及新戰機的追加外，遊戲中更有不少新的任務正等待著玩家挑戰。在MISSION內容方面，遊戲保留了以往「護衛」及「基地攻擊」等指令系MISSION的同時，還追加了「長期戰役MISSION」。簡單而言，是指兩軍交戰時，只要其中一方的軍力損失至一定程度便告失敗。這比起單單摧毀某某軍事措施的「指令系任務」來得更具戰略性，因為玩者已不能再奉行英雄主義單獨行動，玩者的身份已是戰役中一個軍人，戰場上每項決定也須顧及我軍的整體利益。最後，據知遊戲中更追加了「特殊武器」，詳細資料暫時未明，只知是那種彈數少、但攻擊力絕大的武器類型（救命大彈乎？），而且使用與否對該任務的戰績也是有所影響。有關遊戲的更多資訊，期待下次的續報。

check3



F-22/RAPTOR



MIRaGE 2000



RAFALE

check4



TEXT：小璘



莉莉工作室

鍊金術士回復原始!?

久違了的《鍊金術士》系列最新作終於再臨了！這次的女主角叫「莉莉（リリー）」，她並不是什麼全校成績最差，又或是遇到救命恩人而成為鍊金術士，她可是由自己的努力而成為一位鍊金術士，而且更是前代兩位女主角瑪莉和艾莉所就讀的鍊金術學院之元祖！究竟這位已經十分出色的鍊金術士，在本作中又有什麼困難需要到玩者幫忙呢？

GAME DATA

製造商	Gust
售價	6800日圓
發售日	預定2001年夏季發售
容量	DVD-ROM
記憶	未定

PS2／SLG







建辦學院

本作的故事是發生在《瑪莉工作室》的三十年前，在那時陪養鍊金術士的渣爾布魯古學院（ザールブルグアカデミー）都還未成立；而故事是始於一處名為簡東尼斯（ケントニス）的城鎮，那裡的鍊金術學院元老們決定於渣爾布魯古建立同樣的學院，於是便委派了其中一位比較年輕的元老（亦即是後來的渣爾布魯古學院校長）Dornie（ドルニエ），到那裡進行建辦學院的計劃。不過單憑Dornie的能力是不能建設學院的，所以他見本作的女主角Lilie的鍊金術不俗，所以便邀請她並帶同兩位小女孩（即後來的渣爾布魯古學院老師）Ingrid（イングリド）和Hermina（ヘルミーナ），一同到渣爾布魯古建設新學院。







不再是畢業

即使得到三位女孩的協助，Dornie要在渣爾布魯古建設學院也不容易的，因為當他向那裡的國王提意建校時，國王竟覺得投資在這樣的鍊金術不設實際，所以並沒有撥款與他們。他們在沒有任何資金的協助下，以自己的能力去賺取金錢，與及到城內爭取人民的信心以支持建辦學院。這是本作與前作不同的地方，前作的遊戲目的是讓主角成功於學院內畢業，而本作則是要以成功於渣爾布魯古建設學院為目的；不過就算遊戲目的是改變了，但遊戲玩法仍然是沒變的，身為莉莉的玩者仍然是像前作般做做道具、接受各種委託工作和到城外找找材料等。



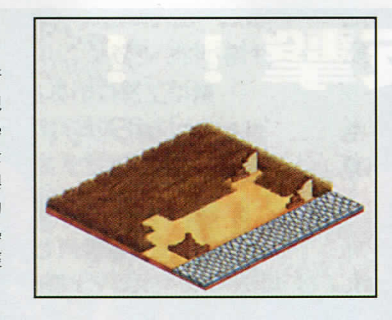
莉莉的工作

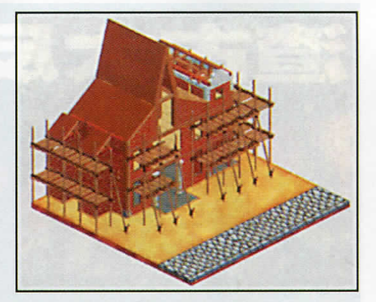


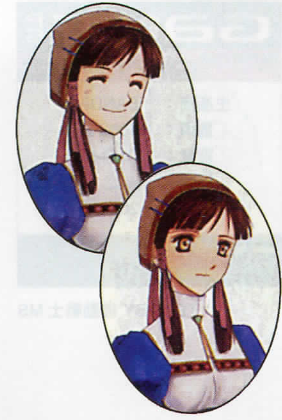
上文都題到要建好學院的辦法就只要靠自己，但只懂鍊金術的莉莉怎樣去賺取金錢呢？原來方法就是要透過完成委託來賺錢，及進行本作新增的「展覽會系統」。展覽會是一個與前作的「武鬥大會」相似之活動，每年也會舉行一次，不同的是比試之內容不再是比武，而是比來自各工房所造出來的製成品，看看那件可取得高評價。展覽會的優勝者只有一名，製成品的評價將會得到國王承認，而且還會得到由國王所頒發的獎金！假若莉莉利用鍊金術製作的物品可取得優勝，那麼鍊金術會除了得到國王、甚至人民的認同，獎金對建設學院更加莫大的幫助，因此不要放棄每年舉行的展覽會。而至於接受委託的賺錢方法，則和以往一樣，都是接受酒吧店主或朋友的委託而造出特定物件，於限時完成後就可取得報酬。

親自興建學院

前作的兩位女主角瑪莉和艾莉所就讀的學院，即將在本作中由各位親自興建。在遊戲開始時，用來建成學院的地方是一片空地，當賺得一定金錢時，各位就可利用這些資金去興建；興建成怎樣的學院全是看經費的多少，當然是經費越多，建出來的學院的越完善啦！另外玩者亦可利用經費為學院添置各項設施哩！







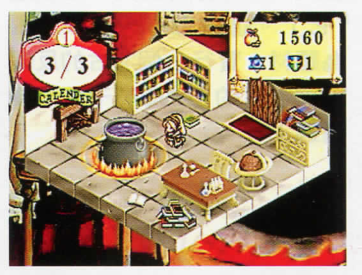
其他相異之處

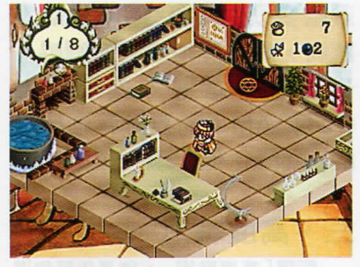
除了展覽會和興建學院的系統是新增外，本作還有一些新改變務求讓玩者有耳目一新的感覺。首先渣爾布魯古市將會以立體顯示，玩者可自由自在地「逛街」；接著就是莉莉的工作室將會增加多一層，令調合和休息的地方分開；在調合道具方面，前作新增的改良品質調合方法將會有所改變，另外在上集中協助主角調合的「妖精」仍會繼續保留外，Ingrid和Hermina亦有這樣的能力；而至於發生特別事件，本作將會把事件數量倍增，相信利用PS2來進行遊戲，以動畫來表達特別事件的發生應該不會少的了！





◆《瑪莉》、《艾莉工作室》的老師們——Ingrid 和 Hermina







◆看看瑪莉、艾莉和莉莉的工作室有何不同

主　要　角　色



Ingrid（イングリド）

出生日期：10月26日
星座：天蠍座
年齡：10歲
喜歡的東西：實驗
討厭的東西：Hermina
夢想：成為鍊金術老師

前兩作負責照顧瑪莉和艾莉的老師。她早於8歲時已於簡東尼斯學院就讀，由於成績優異加上年紀小，所以在學院內被稱為「神童」，而Dornie便帶她往渣爾布魯古設立鍊金術學院。



Dornie（ドルニエ）

年齡：40歲
嗜好：研究新理論
夢想：設立學院

身為前兩作渣爾布魯古學院的校長。他被鍊金術學院的元老們推舉到渣爾布魯古建設學院後，便決定帶著三位出色的鍊金術學者到那裡發展。

莉莉（リリー）

出生日期：2月14日
星座：水瓶座
年齡：17歲
喜歡的東西：類似曲奇的簡東尼斯名產Pendel（ペンデル）
討厭的東西：蟲類、兩棲類動物
夢想：研究鍊金術，並造出不同的物件

本作的女主角，出身自簡東尼斯的一個窮困家庭，因為沒有足夠金錢到鍊金術士學院，所以便唯有自學。由於她鍊金術非常出色並受到各人的認同，Dornie有見及此便邀請她一同前往渣爾布魯古，協助他到那裡設立鍊金術學院。



Hermina（ヘルミーナ）

出生日期：1月14日
星座：山羊座
年齡：10歲
喜歡的東西：帶有危險的實驗
討厭的東西：Ingrid
夢想：成為一位比Ingrid更成功的鍊金術老師

在前作《艾莉工作室》才初次登場，負責教導愛謝露（アイゼル）的老師。由於現在只有10歲的她與Ingrid以同一原因被稱為「神童」，所以她為了好勝而開始視Ingrid為宿敵。

*部份圖片為《瑪莉工作室》及《艾莉工作室》之畫面







生產商：	BANDAI
售價：	6800 日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001 年夏

PS2／SLG

TEXT BY 機動戰士 MS

渣古大反擊！！



強而有力的製作班底

如果你是GUNDAM FANS的話，相信對以下這兩隻遊戲絕不陌生，那就是《基力之野望》和《SD GUNDAM G-GENERATION》，這兩隻遊戲曾有十分不錯的評價，而這遊戲就是這兩名作的PRODUCER牛村憲彥先生之作品，大家熱切期待吧！

三大特點

一、一年戰爭為舞台

遊戲的舞台為一年戰爭，玩過《GUNDAM》系列的玩家都知道一年戰爭的故事吧！現在玩者可以親身投入這個時代，並以自護軍的身份戰鬥，你又可不可以改變歷史？



二、原作角色

於角色方面，大家都會擔心會有否原作人物登場，當然答案是有的，馬沙亦會在遊戲內登場，至於玩者是甚麼角色？就是率領一隊渣古作戰的小隊長…

一直以來《GUNDAM》系列的遊戲多以主角機 GUNDAM 為題材，總是覺得沒有新鮮感，也沒有考慮過一些不喜歡 GUNDAM；而喜歡其他機種的FANS。但、現在終始都對各大FANS有所交代，那就是「它」。這遊戲唯一是以渣古為題材，實行一個渣古的反擊戰，渣古的FANS…千萬不要錯過！

三、高度戰術

所謂「高度戰術」，就是告訴你遊戲擁有十分高的戰略性，整個遊戲是以實時來進行，即是說沒有暫停這回事，在時間不斷流逝的戰場上，你又能否控制戰局？



一切由 BRIEFING 開始

在進入故事的模式之前，必須先熟習整個遊戲的系統，所以在任務開始時，先來一個練習模式。在練習模式中，馬沙會是玩者的教官，他會直接向你說明作戰目的以及環境狀況，當明白作戰目的後，便由你決定攻擊路線，再編成攻擊小隊，就可以實行任務。



MISSION START

在任務進行時遊戲便會轉為以實時的方式來進行，所以每一個動作、每一個決定都十分重要，若遲下的指令，就很容易令自己小隊被滅，又或會讓目標逃去。在戰鬥時除了要觀察四周環境外，也要知道自機與敵機的距離，因為在不同的距離，都有各自適用的武器，有需要時記得轉換武器，免得浪費能量。



◆遇上 GUNDAM！以渣古的力量怎樣作戰才好？



◆在市街和森林作戰是有不同的情況



GAME DATA	
生產商：	NAMCO
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001年3月

PS2／ACT

TEXT BY MS

新角色登場！！

自公佈以來，一直製作順利的《風之古洛羅亞2》，終於有更新的資料公佈啦！今次不單公佈了兩名新角色，還有新的冒險舞台和動作。距離前作3年的她，利用了嶄新技術來製作，絕不比以往遜色，喜歡她的玩家，千萬不要錯過！

PUPPET DISP.

今集與前作一樣，利用「PUPPET DISP.」來表示會話時的情節，當然在PLAYSTATION 2上的她會以FULL POLYGON製作，畫面不單華麗，還令到遊戲的角色表現得十分生動，十足看話劇般。在遊戲的初段時，古洛羅亞突然跌進異世界裡，於海岸上遇見習巫女洛洛（ロロ），受到她的委託，古洛羅亞就踏上了旅途。



◆剛醒來的古洛羅亞



◆與洛洛相遇


◆突然洛洛被光包圍被吸進古洛羅亞的指輪內

異世界舞台

今集的舞台為一個叫「露蘭迪亞（ルーナティア）」的異世界，這個世界共有四個國家存在，而每個國家均有一個鐘，是用來維持世界的平衡。可是、突然多了一個不屬於任何一個國家的「闇之鐘」出現，使世界陷於混亂之中，而古洛羅亞的使命就是集合這四個鐘的力量把這個「闇之鐘」封印。在他的旅途中會經過不少擁有不同特色的國家。



遊樂場之國

在遊樂場之國JOY LAND(ジョイラント）裡設置一間巨大的鬼屋，內裡會有很多怪物登場，而古洛羅亞亦會進入這兒冒險。


◆越看就越像圖畫書般

新動作

同樣在JOY LAND裡亦擁有大自然的環境，就像JUNGLE SLIDER（ジャングルスライダー）般，擁有密林和瀑布的環境，而古洛羅亞乘上滑板行動，除了正常的橫向動作外，遊戲還充滿了速度感。


◆衝呀！

主角——古洛羅亞

擁有很強的正義感，十分精神的少年，在異世界露蘭迪亞裡被稱為「夢中的黑旅客」，並手持「風之球（風だま）」在這世界冒險。

兩位新角色



尼奧利亞（レオリナ）

她是倒亂世界秩序的女空賊，其性格冷靜而狡猾，她可以為了自己的目的做出任何事，並向古洛羅亞的指輪打主意。亦是古洛羅亞的死敵。

達特（タット）

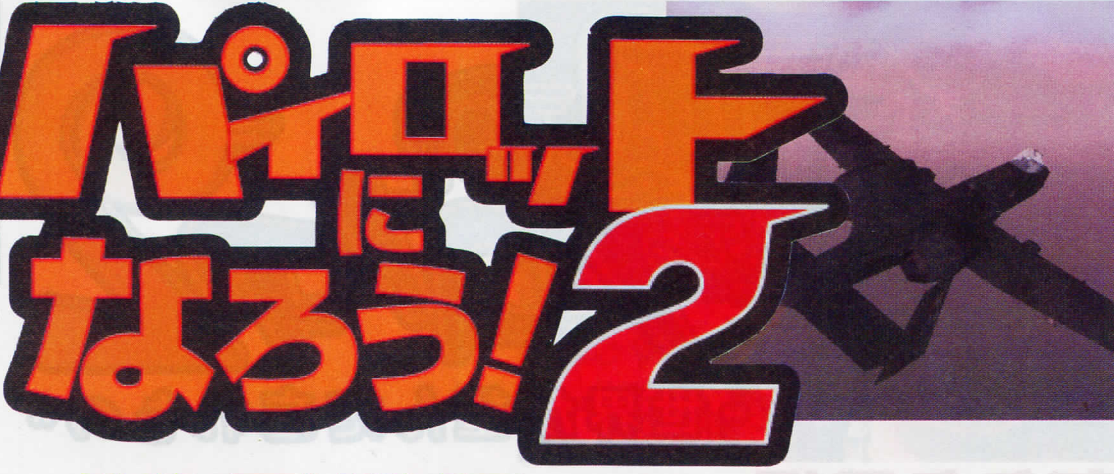
是尼奧利亞的使從，時常在她身邊轉來轉去，其性格十分開朗，完全是樂天派，他受到尼奧利亞之命出現在古洛羅亞面前。



GAME PS GAME DATA

發售商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC
售價：預定 6800 日圓
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定 3 月
PS2／SLG

BY 隨風



成為飛機師 2 藍藍天空高掛我的飛機夢

由以前都現在都大受歡迎的模擬遊戲，雖然沒試過被FANS瘋狂地寵愛，但卻永遠有市場，因為遊戲此終是在模擬跟我們生活息息相關的事物，不但可以吸引到一群喜歡玩模擬遊戲的玩者，亦能吸引到喜歡該種事物的玩家。例如今次介紹的《成為飛機師 2》，不知能否吸引到一些平時不打機但喜歡飛機的朋友呢？

嘗試駕駛飛機

你以為駕駛飛機像駕駛汽車般容易嗎？試想想，在離開地面幾萬呎的高空上，四周只有天空的藍及雲海的白，沒有一條明顯的高路告訴你該何去何從，還要應付突發事件如雷雨、風暴等，真是一點也不簡單！也許各位會認識自己這輩子都沒機會駕駛飛機了吧？這倒不是，因為現在就有一個讓玩者嘗試駕駛的機會，而且除了普通的旅客機外，還可以駕駛戰機、輸送機等機種呢！



學習、訓練、工作

遊戲中分別設有兩個課程讓玩者學習，各位要先在訓練中取得合格的成績才可以正式接受任務。第一類是「航空公司系」，玩者畢業後便可駕駛著飛機隨意遊覽、又或是成為接載客人的旅客機；而另一類則是「空中戰鬥系」，各位可以體驗一下在空中戰鬥的快感，完完全全成為一架戰鬥機。而導師方面，今集新增了一位女教師，不過玩者表現不好的話，她還是同樣會怒罵呢！





航空公司系可選任務

- 遊覽飛行
- 運輸飛行
- 旅客飛行
- 特殊飛行

空中戰鬥系可選任務

- 地上・爆擊任務
- 海上・艦隊擊破任務
- 空中・戰鬥機近擊任務
- 空中・護衛任務

超現實！

遊戲另一個特色就是天氣變化跟現實很相似，例如是黑夜與白天的變化、突然的風暴、微微細雨或是迷濛的霧景，雖然這些變化都會影響玩者的駕駛，但由於在現實中真的隨時有可能會出現，因此這種經歷也是非常有用的。當然亦會出現在月夜下駕駛的情況，既美麗又浪漫，相信各位女玩者一定會試試吧？（笑）





26機種任你玩！

職業模式中當玩者完成任務後，就可以得到若干金錢，此時玩者就可以購買喜歡的機種，例如是旅寢機、輸送機、甚至是爆擊機，並有25種類的飛機可以供玩者選擇。25種？可是標題明明說有「26 機種」的啊！因為第26部機是隱藏機體嘛，各位想要就要努力囉！對了，玩者還可以在遊戲的「資料室」觀看有關飛機的資料，以及航行時的一點小知識。







真·女神転生

超任RPG名著「轉生」

TEXT BY 新牌・惡魔召喚師 SAKURA KI

GAME DATA	
生產商：	ATLUS
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定2001年春

PS/RPG

最近有不少的經典的RPG重現在一些新機種上，例如WSC的《FF》和GBA的《DQ III》等。除了令到一些機齡較大的機迷能重溫舊夢之外，一些機齡較輕的機迷也有機會玩到這些經典之作。現在ATLUS亦宣佈把超任時的RPG名作《真·女神轉生》移值到PS之上，對於各位《女神》系列的FANS們實在是個好消息。







◆ PS版在畫質方面也有改進



◆ 超任版《真·女神轉生》

SFC系列移植

以199X年的東京為舞台，描寫主角與神和惡魔對立的RPG《真·女神



轉生》，和其續集《真·女神轉生 II》是同一個整體故事。再加上以描寫校園內發生靈異事件的《真·女神轉生if…》，便是超任時代《女神轉生》系列的作品。ATLUS現宣佈會全部移植到PS之上。《真·女神轉生 II》予定會在2001年的夏天發售，至於《真·女神轉生 if…》便會在秋天。



◆PS版《真·女神轉生》把《真·女神轉生 II》顯示惡魔出現率的雷達也移植過來。

199X年·東京

故事從主角的夢開始，他在自己的夢中看到一些恐怖情境，夢中那儀式以一位少女作為供品，當中有一位少年被掛在十字架之上，還正在被一些惡魔虐待，主角有如親眼看到一樣。夢醒之後，東京的四處亦不斷出現惡魔的蹤影，和平的東京發生了離奇殺人事件，還有一些政變等事情亦與惡魔有關。主角利用特別的手提電腦與惡魔溝通和戰鬥，發展出一個壯大的靈異故事。







LAW & CHAOS

遊戲的特色除了可以與惡魔溝通和結交仲魔協助戰鬥外，還加入了LAW（秩序）和CHAOS（混沌）的系統。在故事中有很多重要的選擇對答，將會影響到主角的屬性是LAW或者是CHAOS，這會直接影響故事的發展。在遊戲的故事中LAW和CHAOS的思想是對立，神的勢力MESSIAH教代表LAW，惡魔的勢力GAIA教代表CHAOS。主角究竟要步向救世的神道，還是要粉碎神的野望，這亦要看玩者如何安排主角的命運。惡魔之間亦有LAW和CHAOS的屬性之分，同時召喚和合體亦要乎合一定的法則。





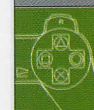
仲魔的召喚和合體

遊戲中主角利用一台安裝了召喚惡魔程式的HAND-HELD COMPUTER與惡魔溝通，如果能成功令惡魔成為同伴（仲魔），這樣便可以把仲魔儲存在TERMINAL內。主角除了可以隨時DOWNLOAD仲魔的資料之外，還可以召喚仲魔出來協助戰鬥。只要仲魔的數目增加後，主角還可以在「邪教之館」內把一些仲魔進行合體。無論是把兩隻或三隻仲魔合體，只要合乎條件便可以合成新的仲魔，能力方面亦會有所改變。

◆擁有召喚惡魔或其他特別功能的HAND-HELD COMPUTER



HERO——心地善良的主角，與母親二人住在吉祥寺內。能操作召喚惡魔的HAND-HELD COMPUTER。



天使之禮物 MARU 王國物語

我一定會救回王子的！！

GAME DATA

發售商：	日本一SOFTWARE
售價：	5800日圓(限定版6800日圓)
容量：	CD-ROM
記憶：	164KB
發售日：	發售中

PS2／RPG

BY 隨風

很多人說現在的小朋友已沒什麼童真，因為他們常常對著遊戲，都不看童話故事。殊不知原來遊戲世界中亦可以找到童話色彩，像「它」就是一個例子一簡單、浪漫、帶點傻勁的故事背景，天真可愛的角色設定，輕快活潑的歌曲及歌詞，都帶有濃重的童話味道。「它」是誰？「它」就是將為大家介紹的遊戲《天使的禮物》！





夢幻般的故事背景

此遊戲一共有幾個故事，現在就為大家簡介「探訪母親…（母を訪ねて…）」吧！

CORNET(コルネット)是一位可操縱公仔的女孩，她的夢想是跟王子見面，並跟他談戀愛。本是遙不可及的夢想竟然實現了，某天CORNET於不思議之森看到王子遇到困難，她立即上前幫忙，自此王子便對她一見鐘情，兩人順理成章地成為戀人。可惜這件事被魔女知道，她更因為妒忌而把王子變成石頭，並留在森林的某個地方，為了救回王子，CORNET展開了旅程…





遊戲玩法

既然此作充滿童話色彩，它的玩法自然不會太難。玩者選擇想玩故事後，就可以正式開始遊戲，玩者要控制該故事的主角四處移動，若遇到敵人則會進入戰鬥畫面。當玩者不斷的前進，故事亦會慢慢明朗化，每到一個階段會出現一點故事來交待劇情。



旅途絕不無聊

隨著遊戲的進行，玩者將會遇到很多不同的角色，有可能是「人類（人間）」、「公仔（人形）」或「操縱公仔的人（人形使い）」，他們更有可能成為各位的同伴呢，不過通常都是在玩者跟他們聊天後，才會發生同伴加入的事件，因此跟不同的人聊天十分重要。另外亦有可能讓「怪物（モンスター）」加入成為同伴，當玩者戰鬥完畢後，將會以隨機形式加入成為同伴。





不要亂配搭！

玩者可以擁有最多15位同伴，並分配成四個組合，每個組合都要選出一位角色成為領袖。不過各位可不要以為隨便分配就可以，因為角色之間有好感度存在，把好感度低的角色分配在同一組會削弱能力值。另外選誰做領袖亦是一項重要的問題，因為要特定的組合才能使用合體技，例如是CORNET成為領袖的話，可以跟公仔KURURU（人形クルル）使用合體技。

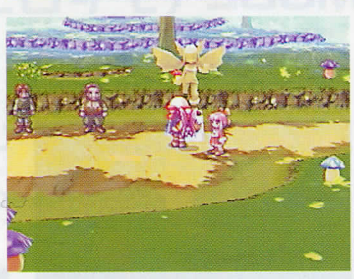


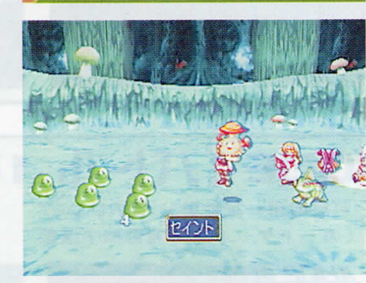


戰鬥系統

此作的戰鬥將會以「TRUN」制來進行，玩者只能決定每個組合的領袖的行動，若各位覺得困難的話，還可以按「△」掣讓角色們自由行動，在行走數步便遇到敵人的情況下，這個功能十分好用。戰勝後玩者可以得到金錢和經驗值，當然亦會升LV及特殊能力醒覺。另外，若角色在戰鬥中不幸逝世，會在下場戰鬥中復活，不過只得一點生命力，各位可以到「女神像」那兒跟「她」聊天，「女神像」會幫各位把HP及MP補滿呢！最後，各位若在戰鬥途中得到寶箱，要攻擊它才可以取得當中的物品，要記住啊！









「探訪母親…」初期流程



基本流程
迷幻之森（迷いの森）
艾莉的齒輪谷（エリンギャー谷）
蘑菇迷宮（キノコダンジョン）
妖異之森（妖しの森）

迷幻之森：

遊戲開始時玩者身處的地方就是迷幻之森，在正式由玩者控制之前，會先出現一段講述CORNET為自己打氣的劇情，會出現一首名為「女孩的勇氣」的歌，請好好欣賞吧！另外，亦會認識到艾莉（エリー）這個女孩，而且她更會加入成為同伴，跟著就可以正式開始遊戲了。走了一段時候，會看到絲露德（シャルテ）快要掉到水中，她獲得玩者幫助會加入成為同伴。

Check point

由於剛開始遊玩，因此主角的能力值還是很低，要是一不小心就會喪命。不過並不需要特地儲LV，只需小心地應付敵人，多跟公仔KURURU使用合體技就可以。另外，雖然艾莉是成為了同伴，但並不會加入戰鬥，不過放心，只消幾場戰鬥就會加入怪物同伴，玩者不用苦戰太耐。

艾莉的齒輪谷：

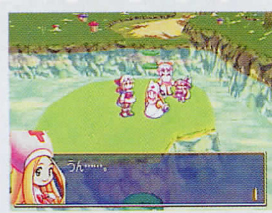
到達艾莉的齒輪谷後，會發現一個驚人的消息，原來可愛的艾莉並不是人，而是一顆…蘑菇。經過這件事件之後，艾莉就正式加入並參與戰鬥。玩者亦可以於武器具「購買」到姆明（モミー），其實是需要玩者使用三百元來幫助他而已。各位準備完畢後，就要到他們一族的守護神那兒，進入蘑菇迷宮。

Check point

在艾莉的齒輪谷中，是不會遇到戰鬥情況的，基本上這裡是一個供玩者準備進入蘑菇迷宮的地方，例如是買道具、武器等，各位可以在這裡買到於迷幻之森購買不到的道具。不過由於要幫助姆明，因此在進入蘑菇迷宮前應該多儲一點金錢比較好。



















TEXT：咸旦仔

古代戰士古加
幪面超人古加

繼早前推出的《幪面超人 V3》後，今次BANDAI再次推此下系列的新作品《幪面超人 古加》，顧名思義今次的主角是《幪面超人》系列的最新主角「古加」，一向都非常終於原著的遊戲今次亦不例外，「古加」同樣會以多種形態同大家見面，此外，前作最吸引人的抽CARD模式仍然存在，各位喜歡幪面超人的朋友又怎可錯過此作呢！

GAME PS GAME DATA

生產商	BANDAI
售價	4800 日圓
容量	CD-ROM X 1
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS／ACT／對應 DUAL SHOCK





遊戲模式

CHALLENGE MODE（チャレンジ）

這是遊戲的基本模式，遊戲將會根據「古加」本身的劇情以MISSION形式來進行。在原著中「古加」分別是白色、紅色、藍色、綠色、紫色等多個形態，雖然在遊戲中這些形態都會出現以及使用，不過玩者卻並不能自行選擇各種形態來進行遊戲，而遊戲將會以原著故事的發展來決定玩者所能操作的形態，如在「五代雄介」最初變成古加時只能以白色形態來戰鬥。另外，在每話的戰鬥之中，玩者也須要依照在畫面下方的指示來作戰，如對付 21 號未確認生命體時，在最後必須以劍貫穿牠的身體，否則是無法通往下關的。而玩者的完成度是會直接影響到所取得的 CARD 之數目。





BATTLE 1P MODE（バトル 1P）

這是一個自由的對戰模式，玩者可以自由選擇登場人物與電腦進行對戰，遊戲方式基本上與一般格鬥遊戲相同，遊戲同樣是以兩回合決勝，玩者只須將對手擊敗兩次便可通過下一關。在遊戲中可選擇的人物共有 14 名，不過在初期可選擇的人物就只有8名，而其餘的6名就須要看玩者在遊戲之中的完成度有多少了，因為這些隱藏人物是須要玩者在《DIGITAL CARD MODE》中抽中一些特定的CARD方能出現的，而在每個模式之中也可以取得一定數量的CARD GET（カードゲット），能否抽中這些取得隱藏人物的 CARD 就要看大家的運氣了。







BATTLE 2P MODE（バトル 2P）

顧名思義是一個二人對戰模式，亦即是說玩者可以在這裡與朋友進行一場又一場的決戰。而在遊戲中可選擇的人物數量與「BATTLE 1P MODE」相同，共有14名可供玩者選擇，當然如果玩者在遊戲中未能取得隱藏人物的話，在這裡同樣是無法使用那6名隱藏人物的。







PRACTICE MODE（プラクテッス）

這是一個讓玩者練習的模式，玩者在這裡可以使用任何一個人物來自我訓練。在遊戲之中玩者將會與一個怎樣打也不會還手的打不死對手進行練習，玩者可在這裡不斷練習各種連續技，以便更能熟練角色的各種絕技，而戰鬥的指令其實和《VIRTUA FIGHTER》差不多，也是以「P」、「PP」、「PPK」、「PP→P」等指令來組成的，玩者亦可根據指令來自創一些獨特的連技。而人物選擇方面基本上與「BATTLE MODE」一樣，玩者不是一開始便可以使用所有的人物，同樣是根據玩者所抽到的CARD來決定。

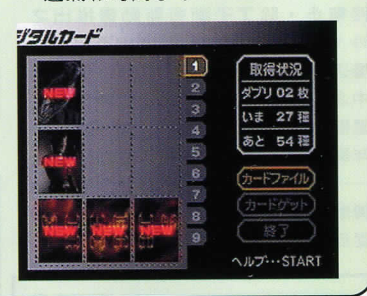




DIGITAL CARD MODE（デジタルカード）

相信有玩過前兩輯的朋友都知道，在此系列中有一個抽CARD系統，只要完成任何一個模式都能取得一定數量的CARD GET（カードゲット），而來到這個模式中玩者便可利用CARD GET來抽取DIGITAL CARD。當然，抽取之時並不是每一次都能抽中新CARD的，也有很大機會抽到重複的CARD，就如大家在坊間的CARD機抽CARD一樣。在遊戲中抽CARD的最主要用途，便是可以取得一些隱藏人物和隱藏模式，而咭的數量總共有81張，能夠取得多少就看大家的運氣和時間了！





隱藏模式

SURVIVAL MODE（サバイバル）

這是一個須要抽中三張印有古代文字的CARD才會出現的隱藏模式，這模式的玩法基本與「BATTLE MODE」相近，同樣是可以自由選擇登場人物與電腦進行對戰。不過，戰鬥是以一局定勝負，玩者須要不斷的和敵人對戰，直至戰敗為止。而最大特點是玩者的HP值由遊戲開始到結束都只得一條而已，在完成每一場戰鬥之後雖然會有少許的增加，不過，這少許增加卻對遊戲起不了多大作用，最終也要看玩者能力了，當然，玩者戰勝對手的數目越多，在GAME OVER之後所取得CARD的數目便會越多。





朦面超人古加









GAME DATA

生產商	BANDAI
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	102KB
發售日	發售中

PS2/ACT/對應 DUAL SHOCK 2

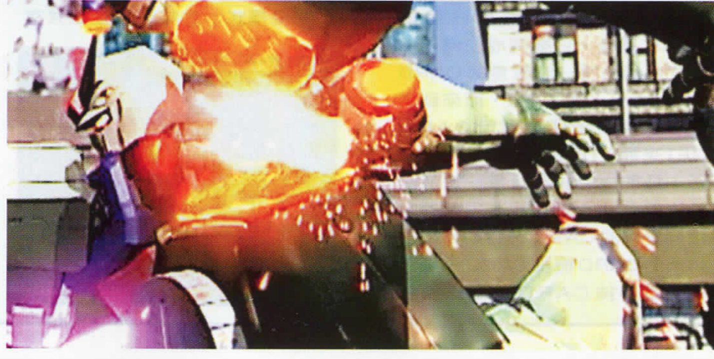
TEXT BY 新類奇人 SAKURA KI

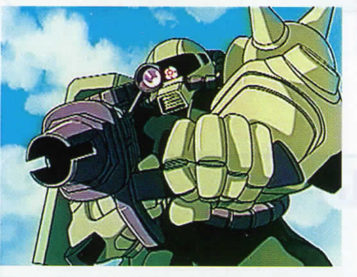
MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム

重現經典的「一年戰爭」

說到「GUNDAM文化」可以是無終無止，除了不斷有新動畫推出之外，模型和電視遊戲等層出不窮，好像這個《機動戰士GUNDAM》便是其中之一。雖然這個是PS2的新作，可是題材卻是GUNDAM文化的起點「一年戰爭」，玩者要成為元祖新類型人——阿寶，駕駛著聯邦軍V作戰中的機動戰士 GUNDAM ，把戰爭的優勢從自護軍手上搶回來。

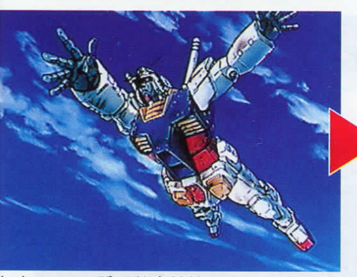






一年戰爭的魅力

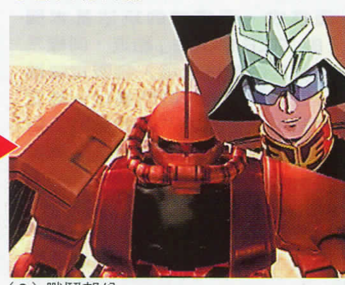
遊戲的主要模式，當然是描寫一年戰爭的STORY MODE，玩者會成為阿寶控制RX-78-2 GUNDAM作戰。除了OPENING會有MOVIE交代故事之外，在每一個STAGE之間也有著名動畫場面。不只這些，就連一些開場或戰鬥中亦會有一些EVENT交代故事，盡顯這套經典動畫的神髓。另外，每個STAGE開始之前，也會有任務的解說和武器的設定，玩者要知己知彼才會百戰百勝。



(1) MOVIE說明故事情節



(2) 確認作戰目的和設定武器



(3) 戰鬥部份

成為 NEW TYPE 的第一步

因為遊戲中玩者要成為阿寶的關係，所以一定要熟習 GUNDAM 的駕駛（操作）方法。由於玩者要將會用盡整個 DUAL SHOCK 2 的所有掣，因此請好好記清楚以下的操作方法。

L2 掣 LOCK ON/OFF

只要在畫面上LOCK ON 範圍出現的敵人，玩者按 L2 便可以把敵人LOCK ON。這情況下武器的命中率便會大大提高，但如想再 LOCK ON 範圍以外的敵人時，便要按L2 把敵人LOCK OFF，才可以再 LOCK ON 其他敵人。



R2 掣的組合

玩者只要按著 R2 掣加其他掣，便會有不同的效果。有 GUNDAM 頭部的火神炮（機關槍），與雷射大炮和大空坦克通訊等，玩者要好好利用。

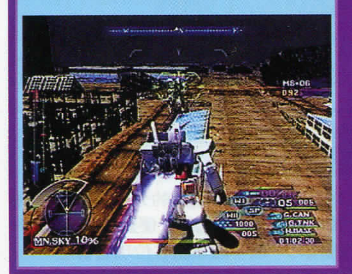
R2 + □→火神炮
R2 + △→和雷射大炮通訊
R2 + ○→和大空坦克通訊
R2 +SELECT→轉換範圍



移動的操作

純熟地控制高達是成為新類型人的必備條件，要留意十字掣的左右是回旋，要向橫移動便要按 L1 或 R1。只要連續按同一方向兩次，便可以利用噴射器作衝刺或緊急回避，但是如果噴射器過熱便要待回復後再使用，但如果玩者在按第二次掣時不放手的話，便會變成高速移動。另外，按 SELECT 可以替換高達步行或者跑步。

↑	**前進**
↓	**後退**
←	**左旋轉**
→	**右旋轉**
L1	**左平行移動**
L2	**右平行移動**
SELECT	**替換步行或跑步**



索敵的技巧

玩者只要按 START 便可以看到地圖畫面，玩者可以清楚戰場的狀況。至於戰鬥時玩者按右邊 SHOCK 的話，視點便可以自由移動，不過如果在移動中把視點左右移動的話，視點便會作出急速旋轉。另外只要同時按左右兩邊 SHOCK 的話，遊戲的視點便可以自由地放大、縮小和迴轉，只要再按左邊SHOCK的話便會還原。最後，玩者還要配合畫面上的雷達和方位計，才能有效地搜索敵人。



各種戰鬥動作

善用武器去攻擊與移動同樣重要，首先要知道會高達會配備有雷射劍和雷射槍等兩種武器（可以在戰鬥前選擇），按△掣可在戰鬥中替換。玩者按□掣便會作出攻擊，不過一些遠距離武器如雷射槍要 LOCK ON 後才會準繩。戰鬥中還可以按○掣利用雷射盾作防禦，尤其盡量減輕在移動時所受到攻擊損害。另外，按╳掣便會利用噴射器跳起，如果連續按兩次的話，便會跳得更加的高，但一定要留意噴射器有沒有過熱。

□掣	**攻擊**
○掣	**雷射盾防禦**
△掣	**武器替換**
╳掣	**跳躍**



把雷射劍成為強大武器

雷射劍是高達的必備裝備之一，雖然表面上破壞力不及雷射槍等武器，但如能好好使用的話，也許可以能像阿寶那樣把巨大的魔霸一分為二呢。不過在這之前，玩者要好好記著以下的特殊攻擊，然後好好實習使用才可以呢。

↑ ↑ + □………衝刺攻擊

與敵 MS 有一段小距離時用，高達會衝向前方攻擊。如果玩者在輸入第二次↑掣時長按的話，高達便會使出橫斬。另外，如果輸入↓↑↑+□，高達便會使出突刺攻擊。



←←(→→) + □………滑行衝刺攻擊

非常好用的招式，會急速轉到敵MS的左或右邊攻擊，最好用作迴避敵攻擊作反擊之用，不過噴射器過熱的情況下不能使用。



上昇中↑ ↓ + □………滑空斬

破壞力超強，但要求的輸入指令 TIMING 比較困難的招式。在上昇中途輸入了指令也沒用，要到達最高點才開始輸入指令。



上昇中↓ ↑ + □………下突刺

輸入指令 TIMING 與滑空斬一樣的招式，從上而下的刺入敵人機體，同樣擁有強大的破壞力，適合使用攻擊敵人的大型兵器。



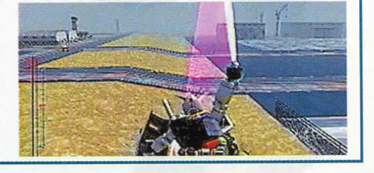
↑ ↓ + □………下段攻擊

利用雷射劍橫掃地上的招式，最適合攻擊一些如坦克車等的地上部隊。



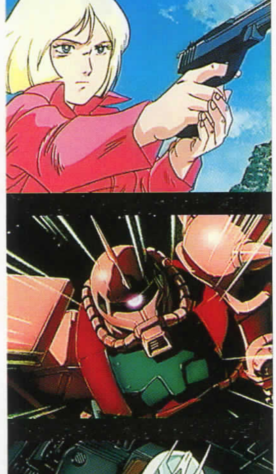
↓ ↑ + □………逆斜斬

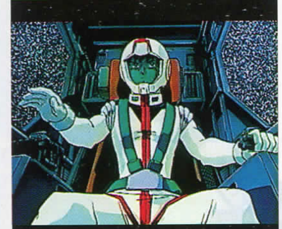
從下方向上方斜斬，是最強攻擊力的一招。當敵人向高達接近時使用，有著非常不錯的效果。

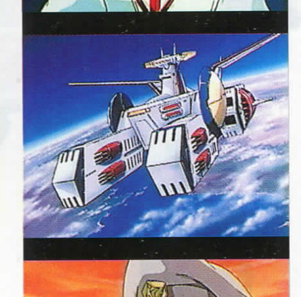


















戰鬥畫面表示

(1) 方位計

顯示自機的方向角度，在搜索敵MS的時候十分有用，要好好習慣使用。

(2) 通訊畫面

在這顯示誰人與你通訊，通知玩者有關戰況或戰鬥指示，玩者向同伴提出支援時也會有所顯示。

(7) 僚機情報

表示同伴機的狀況，不同顏色代表不同狀況，玩者要看情況決定支援他們，還是要求他們的支援。

顏色	狀況	支援成功率
綠	移動中/一切正常	100%
黃	交戰中/發現敵人	50%
橙	交戰中/被敵損壞	30%
紅	交戰中/損毀嚴重	10%
點滅	支援實行中	0%
深紅	行動不能	0%

(3) 高度計和噴射器計

右邊是自機的高度，左邊的便是噴射器計，如果滿了便表示過熱，要等待冷卻後才能再使用。

(4) 雷達

顯示自機周圍敵我雙方的位置，而下方是表示米諾夫斯基粒子的濃度，濃度越高索敵的能力便越低。

(9) LOCK ON 範圍

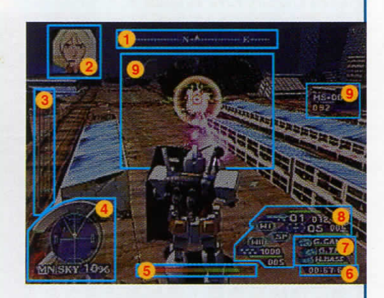
在這個範圍內出現的敵人，玩者也可以LOCK ON他們。只要被玩者LOCK ON後，除了命中率會上升之外，敵機的名稱和HP也會顯示出來。如果有複數的敵人出現的話，便會LOCK正中那一個敵人，不過如果不想LOCK ON他，可以按多一次L2解除。

(5) 損壞計

表示自機的損壞程度，當減到0時便會GAME OVER，玩者要經常留意才可。

(6) 各STAGE經過的時間

顯示玩者遊戲用了多少時間，以最少時間完成遊戲為目標。



(8) 各種武器的情報

表示裝備中武器的彈數和後備彈盒等資料，清楚武器的狀況再決定戰術。W I代表主力武器，W II代表輔助武器，SP代表特殊武器。另外有一些武器用完後，替換後備彈盒時要花一點時候，玩者要留意這點。要時善用武器替換的時間，便可以有效地掌握戰鬥的方法。最後，如果玩者在發動雷射槍和雷射炮等長距離武器時，按著□不放的話，便會使出重擊，攻擊力會時普通的兩倍，但並不能作出LOCK ON，所以命中率會大大降低。



◆ 普通攻擊準繩度高很多





◆ 重擊是普通的2倍攻擊力

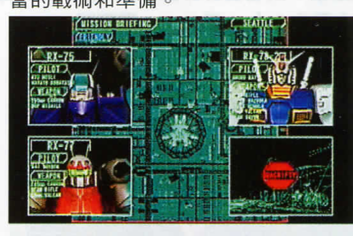
武器	彈數	予備	替換時間
雷射槍	16	12	約15秒
雷射槍重擊	5	5	約40秒
雷射砲	8	28	約12秒
雷射砲重擊	5	5	約40秒
火神砲	1000	5	約15秒



基本的作戰技巧

在遊戲中只要完成一個STAGE，便會有一些統計的數字給回玩者。其中有一個稱為NEWTYPE SENCE，是給玩者新類型人的分數。最高的分數為S+，玩者要挑戰這個分數的話，便要熟習基本的作戰技巧，以下數點請各位玩者留意。

一. 玩者首先要清楚每一個STAGE的任務，認清楚敵我相方的機体，在遊戲的進行時間，要常常利用大地圖來確認自己和敵人的位置，及早作出適當的戰術和準備。



二. 玩者要盡量減低高達的損壞程度，才能成為真正的NEWTYPE。玩者除了可以在移動時要常常使用雷射盾作防禦外，還要利用一些緊急迴避方法減低受損，但要緊記留意噴射器有沒有過熱。



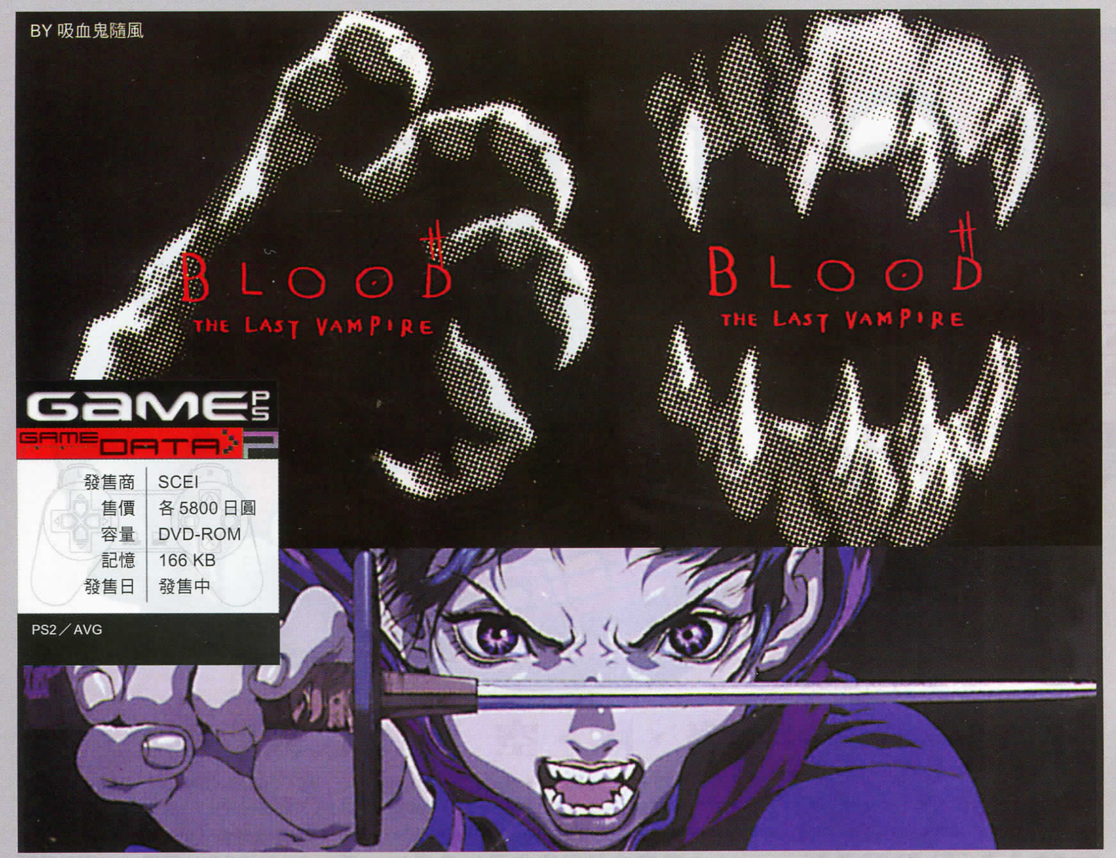
三. 玩者當與敵MS戰鬥時，要熟練地使用回轉的動作。無論是以自己為中心地旋轉，還是繞著敵MS來旋轉，都是玩者應要熟習的技巧。要盡量利用這些技巧來找對手的死角，然後才發動攻擊。一時跳向後然後再一時衝向前的技巧，對作戰亦有很大的幫助。



四. 最後玩者要留意武器的狀況，由於雷射槍等武器有回復的時間，所以為避免出現沒有武器攻擊的情況，因此玩者要在射出最後一發之前，盡量接近敵MS，利用武器回復的時候用雷射劍作攻擊。



BY 吸血鬼隨風



GAME PS GAME DATA

發售商	SCEI
售價	各 5800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	166 KB
發售日	發售中

PS2／AVG

暑假時推出的遊戲《SCANDAL》大家還記得嗎？而動畫《BLOOD THE LAST VAMPIRE》大家又有沒有記憶呢？現在為大家介紹的作品可謂這兩套作品的「混合體」。為什麼？因為其玩法跟《SCANDAL》十分相似，不過內容及角色卻變成《BLOOD THE LAST VAMPIRE》，這樣還不算是把兩者「合而為一」嗎？

BLOOD THE LAST VAMPIRE 上、下

被滅殺行動展開！！

雙重故事

遊戲雖然分為上下集，不過內容其實是一樣的。主角是一個平凡的高中生，卻被突然出現的謎之聲音、及穿著水手服的少女，喚醒了小時候因為遇溺而遺忘的記



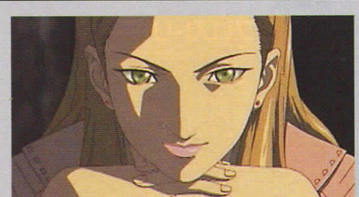


憶，後來更遇上了不知是敵是友的兩名少女－琉璃亞及燈子。「殺人的夢，有沒有夢見過？」為什麼主角的記憶中，會出現嫣紅的鮮血…？

上、下集的分別?

基本上這兩集的分別只在於上集是前半部的故事，而下集當然就是後半部的故事啦！不過最特別的地方是，這兩集遊戲並沒





有連動，即使只買一隻也可以進行遊戲，若玩者不想花太多金錢的話，可以考慮只購買下集。也許是由於內容關係吧，玩下集的時候，開頭的故事會以第三人身來遊玩，藉以決定玩者進入哪一個角色的故事。

一失足成千古恨

遊戲的玩法跟一般AVG沒甚大分別，都是以不同的選項來決定玩者的命運，又有時間限定，手腳慢點也會MISS回答機會。由於遊戲中還設有很多不同的結局，



只要玩者其實一個選項回答錯誤就有可能整個結局都改變，實在不能看輕。另外，遊戲還加入了一個「血度」，玩者要靠它才可以得到分歧呢！

分分秒秒驚心

於前文提及過的「血度」在遊戲中有著很重要的位置，因為它是令遊戲出現分歧的重點。在遊戲進行中時會出現「鈴」，其實這是代出那個位置有分歧



點，若玩者剛好在「鈴」出現之現按下「□」掣，就會出現新的路線。可是要留意如果於沒有分歧時按了「□」掣，是會令「血度」上升的，當「血度」上升到一個地步就會進入結局。另外，某些情況即使不是分歧點但按「□」掣也有用處的話，即是表示那兒的故事變得更詳細，但由於完全沒有提示，則比較難發現了。

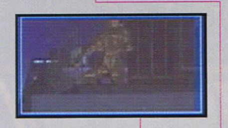
考驗你的耐性

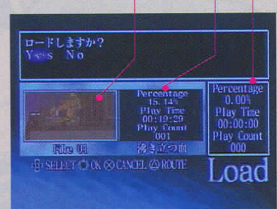
所有結局都可以儲起來呢，玩者的努力不會變成白費，可是上、下集皆有20多個結局，要全部完成可是十分考驗玩者的能力，幸好重玩時可以把已經看過的劇情SKIP掉，否則要玩很耐呢！另外，當完成度漸漸提高時，亦可得到很多特別項目如人物、物品的設定資料，對FANS來說應該是好消息吧？











TEXT BY MS





玩晒海陸空~
Q版賽車HG



GAME PS GAME DATA

生產商	TAKARA
售價	6800 日圓（9800 日圓／限定版）
容量	DVD-ROM
記憶	230KB
發售日	發售中

PS2／RAC

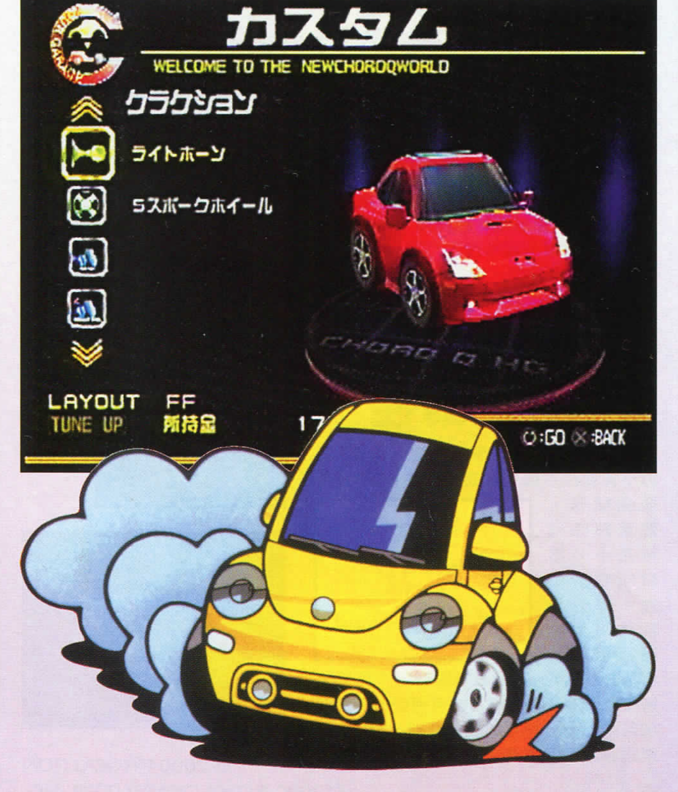
自從在 PLAYSTATION 上推出第一隻《Q版賽車》後，其續作陸續推出市面，不單是車；連船、飛機都被Q版化。而首次推出在 PLAYSTATION 2 上的當然是最受歡迎的《Q版賽車》系列，今次的《HG》版本還增多了不少特色，現在就為大家介紹一下！



◆合格啦！

GRANDPRIX

GRANDPRIX（グランプリ）模式是最基本的遊戲模式，玩法亦很簡單，玩者先選擇自己的愛車，然後便可以在「RACE」進行各式各樣的比賽，在比賽中賺取金錢後，就可到「SHOP」選購配件，從而加強車子的性能，直到取得所有賽事的冠軍為止。



海、陸、空

今集最大的特色，相信就是包括了「海、陸、空」的賽道，這些賽道在任何模式都會出現，除了在陸地上；在空中和海底也可以進行比賽，當然為了對應這些不同的環境，車的配件亦增多了不少，就如在雪地上專用的滑板；在深海使用的浮床以及在空中滑翔的風翼，十分多樣化。



不安上這件配件也不是無法比賽，就以擁有空中賽道為例，若你的車子是有風翼，那就會順利一直前進，但沒有的風翼車子就會跌到下層，繞一個小小的賽道返回正道，不過這樣真的很不花算，所以玩者必需好好配合賽道來改裝車子啊！



◆沈下水底似乎…



◆飛呀！飛呀！

駕駛學院？

在「GRANDPRIX」的模式中，有一項「SCHOOL」的選擇，究竟是甚麼？其實這是O、P、Q的許可證，若要在 GRANDPRIX 稱霸，必須在這間



◆ 10 種不同的科目

學校裡最得這三種許可證才可，否則就會有些賽事不能參加，其實當作考牌就可以。另外、在每個許可證中分別有 10 個科目，基本上三張許可證的科目都是一樣，只是使用的車有所不同。

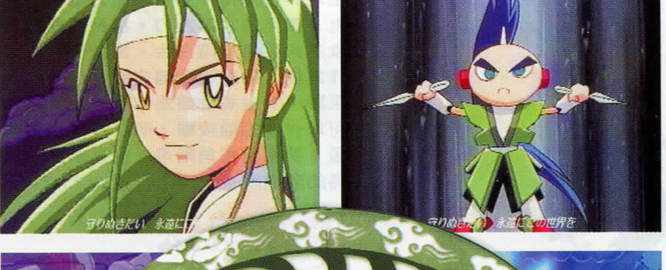
對戰

相信不用多說大家都知道這是甚麼？無錯！這個就是對戰模式，今次的《HG》中加插了這項，最多可以 4 人同時遊戲。當 2 人以上同時遊戲時，畫面利用會上下分割來表示。而賽制除了以取得第一名為目標外，還有的是鬥滑翔得遠、成為生還者等等，十分多姿多采。



TEXT：咸旦仔



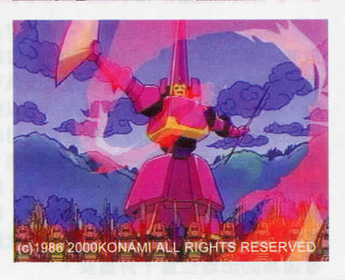
















冒險時代活劇伍佑衛門

伍佑衛門和大精靈白虎的冒險旅程！



冒險旅途上的各種重要場所

01.武器屋
購買各種武器的地方。

02.萬事屋（よろず屋）
購買各種道具的地方。

03.質屋
購買各種特別道具的地方。

05.瓦版屋
04.收集各種情報的重要地方。

06.茶屋
購買各種回復道具的地方。

07.宿屋
休息和記錄遊戲進度的地方。

08.飯店（めし屋）
購買食品即時回復體力的地方。

GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	4800日圓
容量	CD-ROM X 1
記憶	58KB
發售日	OPEN價格

PS2／ARPG／對應DUAL SHOCK





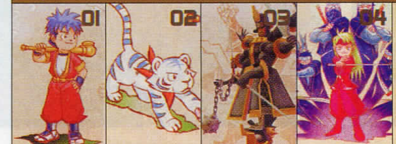
大江戶時代為舞台的ARPG遊戲《冒險時代活劇伍佑衛門》已經在PS2上同大家見面了。「伍佑衛門」這個名字相信各位遊戲迷都不會陌生吧！由任天堂時代「伍佑衛門」這個名字已經在遊戲界出現，一直在不同機種上都有推出各種系列的遊戲，來到今時今日遊戲的質素已進化到一個相當高水平了。而今次「伍佑衛門」系列的遊戲再次推出，無疑是一眾機迷的一個好消息，更何況在現今最強的主機PS2上推出，喜歡此系列的朋友又怎可錯過這個充滿冒險性的遊戲呀！

故事序幕

一個風雨交加的晚上，大江戶城上空的風雨好像特別厲害。在遠處有一條巨大的柱狀物體正向著大江戶城飛去，在電光影照下柱上聳立一名神秘鎧甲巨人。說時遲那時快神秘鎧甲巨人已來到大江戶城牆上，在這個夜深人靜的時候城內的村民都已在睡夢之中了，並沒有任何人發現到不速之客的到來。而就在這時神秘鎧甲巨人來到「龍心石」處，突然神秘鎧甲巨人怒吼一聲便揮起大劍向「龍心石」直刺以下，大劍刺下不久便與「龍心石」一同石化起來，這時茜依（セエ）和大江戶秘密特搜忍者團雖然趕到，但以他們的力量完全不是神秘鎧甲巨人的對手，眾人只有無奈地目送神秘鎧甲巨人離去，而故事亦由此而展開。

登場人物

01.伍佑衛門（ゴエモン）
02.哥特（コトラ）
03.霞乃雷帝・拓郎我戶（霞乃雷帝・トラノオウ）
04.茜依和大江戶秘密特搜忍者團（セエ&大江戶秘密特搜忍者
05.莎索奇（サスケ）
06.阿伊努丸（エビス丸）
07.師傅・大神夫婦（親方とおかみさん）
08.百科爺爺（物知り爺さん）
09.湯加（トンガリ）
10.霞乃國兵（ハニワ兵）
11.西瓜怪（スイカアタマ）
12.馬利古（オオセマネコ）
13.轟天將軍・怒愚人
14.盜賊親子・子分





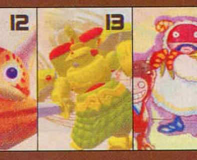
















衝呀！斬呀！血肉橫飛…



發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	DVD-ROM
記憶：	330KB
發售日：	發售中

PS2／ACT

BY 隨風

《真・三國無雙》推出時，其戰鬥系統的爽快感曾得到一致好評，而現在介紹的《7 BLADS 極樂丸》在戰鬥系統上，跟《真》十分相似，雖然不再是為了得到「百人斬」或「千人斬」的稱號，不過直接攻擊敵人的系統，相信還是能吸引到一眾喜歡「見血」的玩家吧（笑）。

是男是女

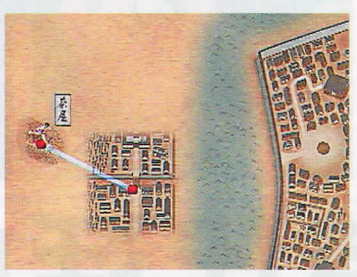
遊戲共有一男一女供玩者選擇，由於他們兩人是戀人，因此有可能會出現共通劇情。男主角名為地獄極樂丸，使用的武器為刀，擅長埋身戰；女主角名為鐵砲百合，喜歡使用槍械作武器，屬於遠距離攻擊。以難易度來說，女主角會略為容易一點，因為可以作遠距離攻擊，而且身體較為輕盈，使用男主角則可以較為享受攻擊時的爽快感。





遊戲玩法

隨著遊戲的進行，角色們會到達很多不同的地方，基本上角色到達一個新的地方後，只要在該地方找到出口就算是完成，可以到下一個地方去，於畫面右上方有提示玩者該如何找尋出口。當然每個地方都會有不同的敵人，而且在出口附近還有可能會出現BOSS呢，不過每個BOSS都有弱點，只要找到其弱點就可以輕易把它打敗。另外，遊戲亦會以動畫來交待劇情，不過動畫中沒有字幕，對不懂日語的朋友就有點困難了。





教你點揍

攻擊方法十分容易，最簡單的當然就是直接攻擊啦。使用男主角直接攻擊敵人就可以了，技術好還可以一次攻擊多個，而使用女主角的話則可以按「L1」瞄準敵人才攻擊，又或是按「SELECT」轉換視點。男主角除了直接攻擊外還可以使出特殊技，不斷攻擊敵人可儲得綠色BAR、用以使用「極樂往生」；反之不斷受到攻擊則可儲得紅色BAR、同以使用「地獄變相」。







武器道具隨街拾

別以為兩位主角是鐵人，他們可是只有一條能源BAR而已！因此在攻擊敵人的時候，要留意地上有沒有道具可拾，這些道具大部份都是食物，可以補充主角的生命力。另外，某些武器用過後會消失，或是在下一關就不能使用，所以玩者亦要留意地上是否有武器。最後，跟敵人會不斷出現的道理一樣，道具過一段時候後亦會再次出現，因此記著道具的出現位置十分重要。





同伴＆情人

除了兩位主角有機會一起出現之外，遊戲中還會出現其他同伴，他們會幫助玩者一起消滅敵人。但留意若玩者的同伴也有出現能源BAR的話，則要隨時留意他的生命力，在其快要死去時進食以補充能源。







生產商	HUDSON
售價	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCK
發售日	發售中（2000-12-21）

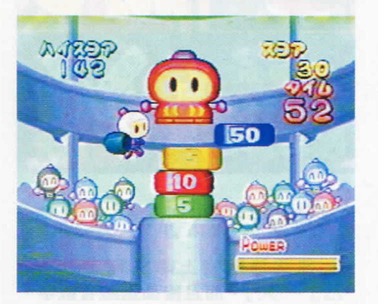
PS／ECT／1～4人

TEXT：IKI

BOMBERMAN LAND

BOMBERMAN 十五週年記念作

在遊戲業界中，假使有一個遊戲系列可全機種制霸，本已是難能可貴；倘若該遊戲系列能多年紇立於市場上，則更是一個異數。屈指算來，《BOMBERMAN》自FC時代便一直活躍於市場上，適逢今年正是十五週年，製作商HUDSON遂以PARTY-GAME形式推出新作《BOMBERMAN LAND》，以茲記念。




歡迎來到炸彈人公園！



B-CARD也有紅藍黃綠白5種顏色



調查旗桿可取得PEACE CODE 13

WHAT'S BOMBERMAN LAND？

遊戲中，玩者置身在敞大的主題公園--「BOMBERMAN LAND」，當中分為5個地域（ZONE），不同地域對應不同顏色的B-CARD（*下有詳細說明），同時不同地域也有個別的主題（Area）。基本上，5個地域分別為：RED ZONE（Entrance area）、BLUE ZONE（Aqua及Casino area）、GREEN ZONE（Jungle及Dungeon area）、YELLOW ZONE（Attraction及Space area）及WHITE ZONE（Tower area），當中MINI GAMES的種類亦有所不同。

非一般的遊戲方法

誠如上述，《BOMBERMAN LAND》是採取PARTY GAME形式來進行遊戲，箇中包含了眾多MINI GAMES，除了本家的「炸彈人」外，更包括了「趕綿羊」、「打電話」、「扑扑鎚」、「射波波」、「炸彈工場」‥‥等等，不能盡錄。遊戲中，玩者可見到處也是閘口機（GATE），要進入該地域便須先對應B-CARD（*）的顏色，之後再對應該地段的PEACE CODE。要取得PEACE CODE，除了透過談話、EVENT、瀏覽觀光景點，玩者亦可透過調查物件來取得密碼（如一先在入口處的旗桿調查，就可取得PEACE CODE 13）；然而，最直接的方法，還是從MINI GAMES中取得密碼，只要取得最高分數便能得到PEACE CODE。（又或玩的次數達10次以上）



要是PEACE CODE不足亦進入該地段

MINI GAMES簡介

炸彈人

「本家」的《BOMBERMAN》玩法，一如以往，玩者須在限時內把敵人盡數殆滅，並通往下一版。途中有不少ITEM幫助，留意遊戲中玩者只有1次機會，謹記小心！

趕綿羊

玩者須在限時內把綿羊趕回欄內，其中按△掣或X掣配合方向鍵可作DASH，而按○掣則可令羊兒受驚。由於羊兒可不會乖乖跟著玩者走，各位必要時須唬嚇一下羊兒，然後儘快把牠趕回羊欄中。（按○掣緊按不放便可把羊兒扯回欄內）

打電話

開始時電腦會在電話屏上顯示一組數字及符號組合，之後玩者須於限時內依著胡蘆輸入一次，再按一下「發信」，只要輸入正確無誤便會過版，其後的數字符號組合亦會漸趨刁鑽難記。

射波波

很久以前，猶記得街機也有一款類似的遊戲（好像是《BANG BANG BALL》），玩法同樣是以手上的箭槍把所有波波擊落，留意遊戲中的波波每被射中一次也會一分為二。

數學問答

非常簡單，純粹是一些粗淺易明的加減數學。不過話說回來，限制時間實在太短，加上問題又會不斷出現，是以要玩者不假思索（甚至短於1秒）去回答問題，倒是一個考驗！

炸彈人

「本家」的BOMBERMAN！

趕綿羊

此GAME的難度可不少！

打電話

很易過版的遊戲

射波波

十分令人懷念的「射波波」！

數學問答


很易！但答錯3次便GAME OVER





PS成為暴龍們的世界？

GAME PS GAME DATA

發售商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2~6 BLOCKS
發售日：	發售中

PS／TAB／1~2P／對應WS／對應WSG

BY 暴龍隨風

《數碼暴龍》是繼《寵物小精靈》大受小朋友的歡迎的作品，不但推出過數隻遊戲，亦有漫畫及動畫作品，而且早陣子才剛剛於「無記」電視台剛播完畢，它應該又俘虜了更多小孩子的心！今次推出的咭牌遊戲，相信各位FANS不會錯過吧！

這是遊戲背景嗎？

玩者將會扮演《數碼暴龍》的主角，進入DI GI MON的電腦世界，這各位可以在這個電腦世界中跟對手對戰「DIGITAL CARD」。「DIGITAL CARD」要在對戰之前已準備30張咭牌，把它們組合成一副「Deck」。當然得到新的咭牌後可以更換到「Deck」中，這副「Deck」將會充滿玩者的個人特色呢！



遊戲玩法

遊戲開始後玩者可以先選擇一張喜歡的咭牌，之後就正式進入遊戲，剛開始的時候會教導玩者遊戲的玩法。完成教學後，就可以選擇喜歡的對手進行對戰，每次對手都會詢問玩者是否需要教導，各位請小心選擇。最後，對局中需獲得三次勝利才算是贏得該局，勝利後可得到經驗值及新的咭牌。



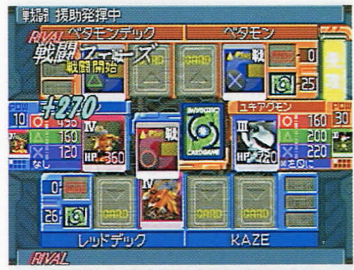


戰鬥的進行

戰鬥開始後會得到四張咭牌，接著選取不喜歡的咭牌換取，滿意後選出一張咭「DIGITAL CARD（デジモンカード）」作為出場怪獸，若該怪獸可進化的話亦可用「OPTION CARD（オプションカード）」進行進化；另外「OPTION CARD」還可以加強怪獸咭的各項能力值、或補充生命力，以幫助自己或攻擊敵人，不過這隻項目則需要在進化後才可使用。另外，亦可以進行咭牌合成或是自行製作新的咭牌呢！







咭牌的組合？

「DIGITAL CARD」共分為「火炎」、「冰水」、「自然」、「暗黑」及「珍種」五種屬性，每種屬性都會相剋，不過最重要的，其實是進化的部份。玩者決定出場怪獸後可追加怪獸咭來進化，但只有相同屬性的咭牌才可以進行進化，因此把整副「Deck」組合成同一屬性會比較好。另外，使用「進化OPTION CARD」亦可以達到進化效果。



「○」、「△」、「╳」？

每張怪獸物上都會有「○」、「△」、「╳」，而且後面還跟著數字，各位是否很奇怪這些數字到底是什麼呢？其實「○」、「△」、「╳」代表了玩者的攻擊方法，在使用新的怪獸咭前玩者都需選擇該怪獸的攻擊方式，而後面的數值亦代表攻擊力，玩者可以用「OPTION CARD」來提升其攻擊力。



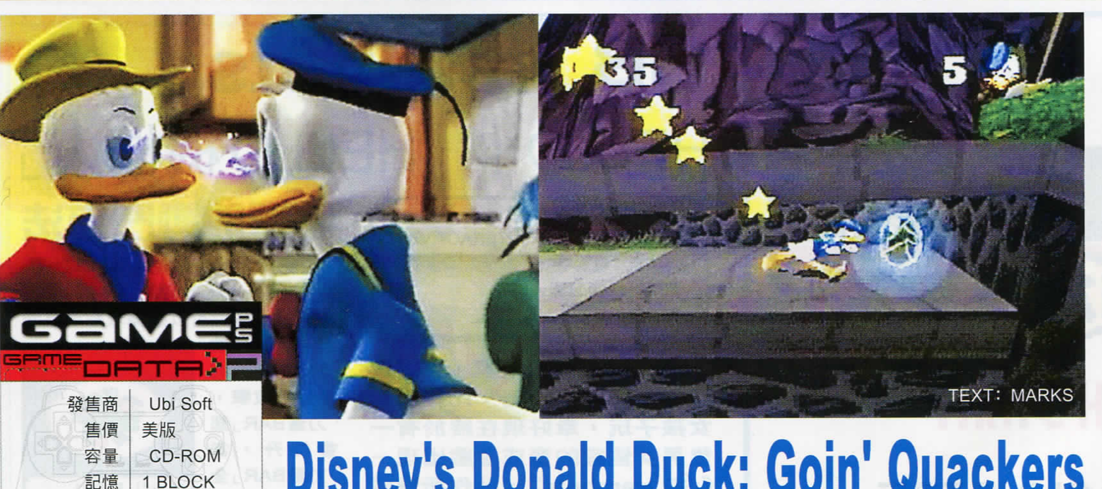
有關其他⋯

各位有玩過WS版的《數碼暴龍》，它跟此作可是對應的啊！另外，如果各位想更加了解《數碼暴龍》的話，不妨來它的官方網頁看看，這裡除了有遊戲的介紹外，亦有《數碼暴龍》的詳細資料、遊戲咭牌的玩法及比賽等，有興趣的朋友不要錯過。

http://www.digimon.channel.or.jp/







TEXT：MARKS

大受歡迎的迪士尼人物—DONALD DUCK終於走進了的遊戲機之內，而今次唐老鴨為了拯救在訪問中被捉走的美女主持，而走進不同的地方收集能量球來啟動轉送機。遊戲當中會分為四大STAGE，而每個大STAGE內都會有四個小STAGE。其中目的是拾取當中的能量球，來開啟BOSS空間的電閘。將BOSS打倒後，便進入下一個STAGE。

GAME PS GAME DATA

發售商	Ubi Soft
售價	美版
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS/ACT/對應ANALOG

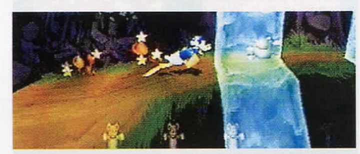
Disney's Donald Duck: Goin' Quackers

拯救美女主持大行動



ITEM

在遊戲進行時，玩者都不時會看到畫面中出現很多星形的ITEM，其實這就是遊戲中增加生命的ITEM。當取得100個星就可以取得一個生命，而黃星＝一個星、藍星＝五個黃星、紅星＝十個黃星。至於每個小STAGE的三個特別道具是需要打開畫面的書本，而特別道具只會在指定的時間內出現，因此要趕快一點向前跑了。

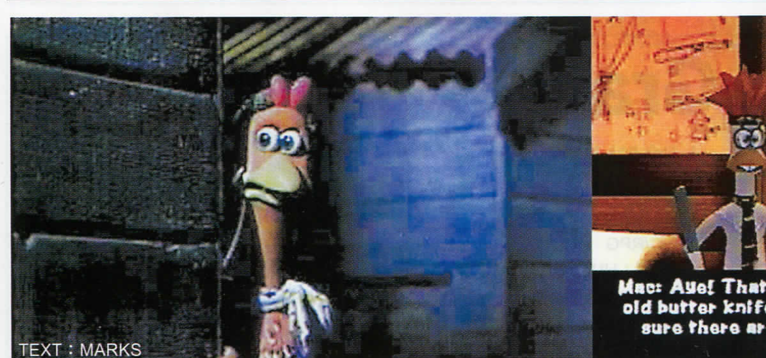


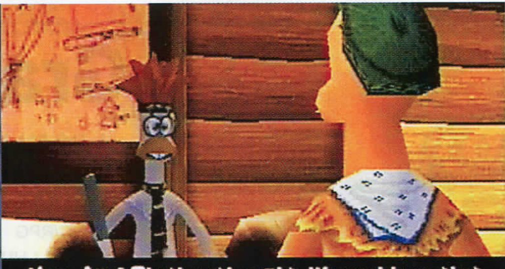


BOSS

當DONALD DUCK取得四個小STAGE的能量球，就可以打開通往該大STAGE的BOSS空間的電閘。雖然每個BOSS的攻擊方式都是不同的，但它們同樣地是只得三格體力，而且在一輪攻擊後亦會有一個攻擊的機會，不過在攻擊後的下一輪攻擊則會比之前強。







TEXT：MARKS

早前在香港上映的《CHICKEN RUN（咪走雞）》後，同樣被改編遊戲，而當中亦是講述雞群的大逃亡過程。雖然電影以泥膠製作整個故事，但遊戲中卻以3D立體製作。為了令雞群成功逃亡，主角他們便不斷計劃各種逃離農場的方法，而玩者控制的主角就是執行計劃的行動者。

GAME PS GAME DATA

發售商	Blitz
售價	美版
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS/AVG/

CHICKEN RUN

Metal Gear Chicken???



解謎

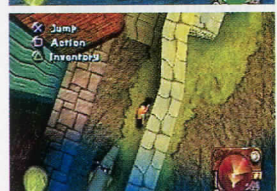
為了執行逃亡行動，主角經常到農場內各處收集有利對逃亡的所需物品，所以主角亦經常需要解開不同的謎題，最後才可以拼合成一個有用的道具，就好像開始時主角在地上拾取兩把刀子來拼合成一把剪刀，剪開角位的鐵絲網進入另一個地區，或是利用剪刀剪斷晾衣線來取走衣服等。



敵人

在遊戲中的主要通路不時都會一些巡邏的獵犬，而牠們就是主角最大的敵人。主角執行時是不可給牠們看到，否則先功盡廢，先事取得的道具又要重新取過。除了巡邏的獵犬之外，當然亦有農場的夫婦，而他們都只得一定的視野，就像《Metal Gear Soild》的士兵，同樣可以在地圖上看到，而在深夜更不可站在燈光之下，一被發現必須走到箱子內。







GB Harobots

HELLO！「HELLO機械人」

GBC/RPG
發售商：SUNRISE INTERACTIVE
發售日：發售中
售價：4800日圓
好玩度：☆☆☆☆

育成遊戲層出不窮，不過通常都是育成小動物，比較適合女孩子玩，幸好現在終於有一隻男女皆宜的育成遊戲出現—《GB Harobots》。此作所育成的是機械人，隨著不斷戰鬥它會慢慢變化，男孩子應該會比較喜歡這類作品吧？



不用餵食的育成遊戲



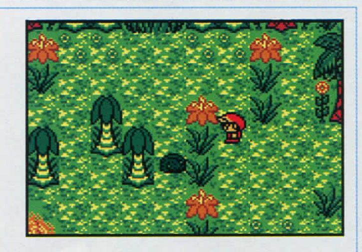
在遊戲中玩者將會得到一名「HELLO（ハロ）機械人」，各位要為它進行訓練以提升能力值，訓練的方法不外乎是使用它來戰鬥，在戰鬥獲勝後就會提升能力值，十分簡單。玩者想進行戰鬥的話，要到遊戲的戰鬥場進行，只要付五元就可以跟其他玩者比試一場。當戰鬥了數後，需要到那隻跟機械人外表很像的地方去（笑），同樣是付五元，就可以令HP完全回復。

簡單的戰鬥方法

此作的戰鬥同樣是以「TURN制」來進行，玩者將會跟對手輪流攻擊對方，各位可以選擇攻擊或是防禦。不論各位是攻擊敵人或是受到攻擊，「力量BAR」都會提升，當「力量BAR」全滿的時候，玩者就可以使出必殺技。不過通常一場戰鬥很快便會完結，不夠時候讓「力量BAR」儲滿，幸好「力量BAR」可以儲下來，於下場戰鬥繼續使用。







Grandia

咭牌戰鬥的RPG遊戲

GBC/RPG
發售商：HUNSON
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆☆

《Grandia》終於推出了，各位FANS開始玩了沒？下期本刊將會提供此作的攻略呢，所以現在先為大家介紹一下遊戲的基本玩法，讓各位有個心理準備嘛！順帶一提，此作的戰鬥方法十分特別，各位可別讓它嚇壞呀！



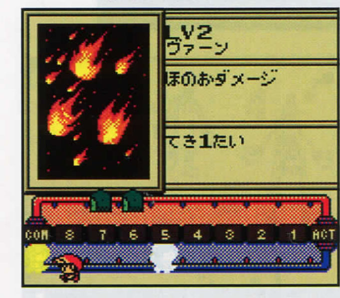
陷阱、陷阱、陷阱…

玩法方面此作跟其他RPG沒有太大分別，都是四處移動，跟NPC聊聊天，就找出口後就到一個地方囉！不過移動的時候要小心，因為地面有很多陷阱呢！例如是穿了洞的地板、深深的沼澤、會攻擊人的植物等，它們雖然不會直接令角色喪命，但是亦會略為減少生命力的，要小心啊！最後，此作是需要「SAVE POINT」的，玩者在「SAVE POINT」還可以回復體力、進行咭牌的合成及買賣道具。



用咭牌來攻擊

終於到介紹攻擊方法了，當玩者遇到敵人的時候，會進入戰鬥畫面，不過由於玩者是看到版圖上的敵人的，若然玩者不想戰鬥亦可以使用時間差來避開敵人。戰鬥時，玩者的所有角色都會排在一直線上，當角色移到「COM」後就可以到該角色作出指令，再把他移到直線上的任何一個位置。若之前則作某角色作出攻擊的指示，當其移動到「ACT」後就會實行攻擊。



Pop'n Music GB Disney Tunes

搵米老鼠不用到迪士尼

GBC/SLG
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4500日圓
好玩度：☆☆☆

當「KONAMI」遇上「DISNEY」，到底會發生什麼事？當然就是聯合推出遊戲囉！早陣子他們連在PS、N64等機種推出DDR，不知各位有沒有玩過呢？而現在則是於GBC上推出《POP'N MUSIC》，準備好你的手指沒有？（不知遲些會不會出「拃碟」呢？〔笑〕）

遊戲特色？

此作的特色當然是「迪士奧」啦！除了當中的歌曲全是迪士尼的名作之外，還有米奇、美妮等人陪各位遊玩，他們會成為樂曲的「陪畫」，如果各位在歌曲完結時得不到好成績，他們更會露出不快樂的表情呢，如果各位是它們的FANS的話，就不能錯過了！

遊戲玩法

《POP'N MUSIC》還能怎樣玩？當然就是使用那五個顏色掣左拍拍右拍拍啦！啊，錯了！GBC沒有推出專用手掣，玩者只能用GBC上那幾個掣呢！玩法方面是當指令塊跟紅線重疊時按下相應按鈕，若是一條長的指令塊則需一直按著按鈕。另外，在街機模式中，「MANIA」是最「好玩」的模式，因為下降速隻會時快時慢，又多了很多指令塊。







DRAGON QUEST MONTERS 2

瑪露達之不思議之鍵～路加之起程～

育成國民級怪物

GBC/RPG/通訊對應
發售商：ENIX
發售日：預定3月20日
售價：6400日圓
期待度：☆☆☆☆ 1/2

兩兄妹、兩個不同的故事

遊戲將會分成兩個故事，分別是「路加之起程」及「依露之冒險」，路加（ルカ）是哥哥的故事，預定於3月發售，而依露（イル）則是妹妹的故事，發售日未定。他們全家都住在「瑪露達（マルタ）之國」，其父母是怪物牧場的經營者，也許是受父母的影響，兄妹倆也挺喜歡怪物的，現在更為了想看看其他不同種類的怪物而展開旅程。





日本國民級遊戲《DQ》相信各位都略有所聞吧？尤其早陣子它才於GBC上推出了其第三集。而現在《DQ》系列又有作品推出，不過今次介紹的作品跟一般的《DQ》遊戲不同，因為此作的重點放了在育成怪物中。而且更是育成《DQ》中的怪物呢！當然少不了可愛的史萊姆囉…

捉怪物、養怪物

此作的最大目的當然就是育成怪物，玩者要在戰鬥之中捕捉不同的怪物成為同伴，一起在異世界冒險，不過在到異世界之前要先得到「不思議之鍵」呢，不然就不能進入異世界了。另外，玩者除了可以親自捕捉不同的怪物之外，亦可以跟朋友用通訊交換，當然雙方亦可以使用通訊來對戰啦！



TWENTY和魔法之寶石

雀仔翠兒又有新點子？



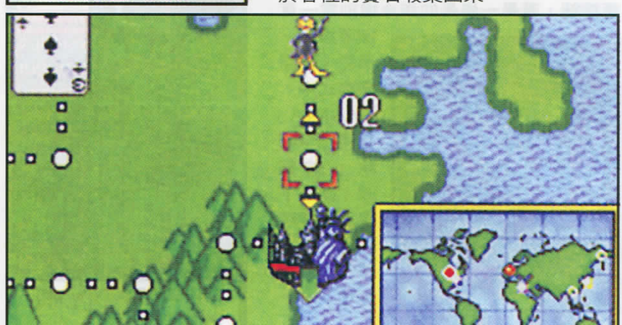
GBA/ACT
發售商：KEMCO
發售日：預定3月21日
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

小小的翠兒又來囉，今次牠飛上GBA呢！看上去今次阿寶不會出場呢，既然不是被阿寶欺負，那翠兒又有什麼危險呢？原來今次翠兒是受到魔女的咀咒，現在十分危險，玩者願意幫助翠兒，解開身上的咀咒嗎？



翠兒大戰女魔頭？

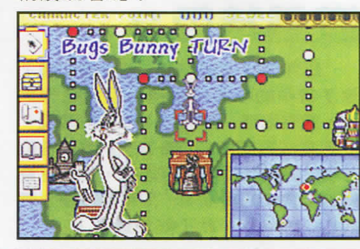
話說某一天翠兒到一個森林去，看到一個不思議的寶箱。好奇的翠兒把箱子打開，突料箱子不但空無一物，更突然出現一陣白煙。原來這個箱子中封印著邪惡的魔女，當翠兒把箱子打開後，魔女立即於翠兒身上施與咀咒，為了解開咀咒，翠兒必需環遊全世界，把分散於各位的寶石收集回來。



寶石四處飛

遊戲目的就是把分散在全世界的寶石收集起來，除了在版圖上四處移動收集寶石之外，遊戲中還有很多小遊戲，各位可以在小遊戲中得到許些寶石。不過與其說想得到寶石，不如說只是想玩小遊戲嘛，這麼好玩！（笑）另外，如果在小遊戲中獲得很多寶石的話，翠兒還會稱讚玩者呢！







全日本 GT 選手權

隨街狂飆





GBA/RAC
發售商：KEMCO
發售日：預定3月21日
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

賽車遊戲給人的感覺通常是坐定定才慢慢玩，大部份玩者都會配以方向盤來玩嘛！不過現在即是各位在街上亂逛、或是坐車時也可以飛車，因為GBA的首批遊戲中，其中一隻是賽車遊戲嘛！有GBA的畫面補救，即使沒有方向盤用也沒關係啦！

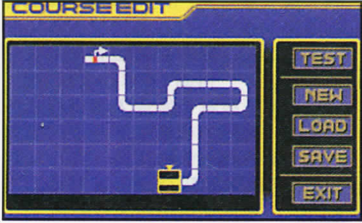
成為GT選手！

一般的賽車遊戲的目的，通常只是隨便得到幾場賽事的優勝，或是完成某幾條賽道就可以。不過此作的目的卻是要得到全日本GT選手權，各位不但能於比賽用的賽道中奔馳，還能以成為選手為目標，挑戰性是不是更大呢？另外除了支援通訊對戰之外，還能以手提電話跟全國朋友一起玩過痛快。當然，閣下必需身處日本…

六大賽道完全收錄

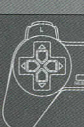
全日本GT選手權所使用的六條賽道亦收錄於此作之中，而且共分為七場賽事，各位可以體驗一下在這些賽道上比賽的快感。另外亦會出現天氣變化，晴天或陰天下的賽道將會有很大分別，難度是不是更高了呢？除此之外，亦收錄了有關的團體、車種、車手的名字，完完全全是為fans而設的作品，試問各位fans又怎可能不被吸引呢？













GUILTY GEAR PUCHI

在手提機上打架



WSC/FIG
發售商：SAMMY
發售日：預定 1 月 25 日
售價：預定 4500 日圓
期待度：☆☆☆☆

DC 上剛推出了《GUILTY GEAR X》，WCS 亦不甘後人，預定於1月25日發售《GUILTY GEAR PUCHI》，角色們更會以 Q 版登場呢！除了新人物之外，KY 等共五個人亦會出現，還有一個隱藏人物呢！另外，廠商為了方便玩者操作，更推出了一個「WONDER COIN」讓玩者套在方向掣上。

新人物？



各位記得之前在其他機種登場的「殺人醫生」嗎？那個常常跟在他背後的護士就是今次的新人物呢！擅用針筒攻擊敵人的她名為 FANNY（ファニー），必殺技跟殺人醫生一樣。另外，她的覺醒必殺技十分好用，因為是躺到病床上休息以補充生命力，當她成為敵人時也挺麻煩呢！

必殺技是重點？

玩法方面跟《GUILTY GEAR X》太大分別，但由於使用必殺技變得困難，因此必殺技的能力值略為提升，由其是「覺醒必殺技」，不但有無敵時間，而且威力又十分大，如果擋不到的話，相信一命嗚呼的機會也挺大呢！而另一種深受玩者寵愛的必殺技—「一擊必殺技」當然還存在啦，一樣勁力十足！其他連續技、出招方式相信沒有太大改變，如果各位想得到更多資料，不妨到其官方網頁看看吧！ http://www.guiltygearx.com/



LIME RIDER·KERORICAN

用音樂來攻擊敵人！

ライムライダー ケロリカン

WSC/ACT
發售商：BANDAI
發售日：發售中
售價：預定 3980 日圓
好玩度：☆☆☆ 1/2

看到這個題目，是不是想起那些演奏得非常聽得的敵人，用其「音波功」折磨玩者呢？不過此作的主角所表演的音樂絕對不是很難聽的那些喇，而且此作亦不是音樂遊戲！只是因為敵人是音符，因此才要按下對應按鈕來攻擊他們而已。

變身！！

主角希洛依（ヒロイー）是一個正義感很強的少女，她為了阻止邪惡組織的陰謀，因此變身為正義的基洛莉亞（ケロリカン），開始她的戰鬥生涯。另外此作的視點亦十分有趣，是30度傾斜的，感覺上好像快要滑下去似的，十分特別。玩法方面亦不是太難，每個敵人都代表一個音符，當玩者看到他們時，就要按相應的按鈕來攻擊，例如是大福，要按 X 掣才能攻擊成功，只需幾個簡單的按鈕就可以。不過玩者的攻擊錯誤或是MISS掉的話，時間BAR可是會減少的，反之攻擊成功的話則會有音效。最後，如果家中有小朋友的話，不妨給他／她玩玩吧，因為由此作的官方網頁所得到的資料，只要是六歲以上的小朋友已經適合玩此作了！



POCKET PLAYER 番外篇

TEXT：時雨

日本手提電話新趨勢

日本是現時全世界手提電話服務最先進，最多元化的地區，好像由 NTT DoCoMo 提供的手電上網服務「iMode」，現時其用戶數已經突破了一千萬人，而對應iMode的網頁也已超過三萬個，可說是實用性、娛樂性並重。加上日本的手機外型又靚又輕巧，這都令香港的手機迷羨慕不已。近期日本的手機更加入了大量新機能，聽歌、玩遊戲、照相……應有盡有，叫人對它們更加愛不釋手！

JAVA 搭載 iMode 手機

「將手機變成手提遊戲機」，這已是流動通訊界和遊戲業界未來的大趨勢。當世界大部份手機還是停留在「食蟲蟲」、「俄羅斯方塊」、「玩配對」的階段，WAP的遊戲也還未有什麼突出的作品出現過之時，日本的手機已經發展到可以直接跑程式，並容許遊戲商創作大型的多人數 RPG 了！

NTT DoCoMo預定在本月推出的全新「503i」手機系列，將會加入執行 JAVA 程式的機能，DoCoMo 方面稱之為「iAppli」(即 iApplication的簡稱)。一直以來，利用iMode玩遊戲時需要不斷從網頁處下載新的資料，而且手機本身並不是在執行遊戲，它只是將遊戲的內容以網頁的形式顯示出來罷了。但使用了 JAVA 之後，遊戲的資料就可以直接傳送至手機內部執行，這樣做不但能減低下載的費用，也可以增加遊戲執行的速度，一些需要高速畫面更新的遊戲，如 PUZZLE 和 RPG 等，都可以透過 JAVA 在手機上實現。其他令遊戲更加精彩的設計包括了可以奏出16和音（！）的音效，和改善了的方向掣等等。





利用 JAVA 製作遊戲，能夠真正做到互動的效果。雖然每個程式的容量只有 10KB，但也可以製作出一定質素的畫面。在玩遊戲時不用再另外支付資料傳送費用也是其優點。遊戲完結後，玩者的成績會儲存在 SERVER 上，所有人都可以看到。



在去年 12 月於灣仔會展舉行的「國際電聯2000年亞洲電訊展」中，DoCoMo 首次公開了預定發售的一系列JAVA搭載iMode手機「503i」。



FUJITSU 製的「F503i」。在中央的方向掣可以用一隻姆指便能操作，和遊戲機的十字掣非常相似

PANASONIC 製的「P503iS」。將決定掣放在方向掣的中央，設計和 PANASONIC 的 NOTEBOOK 同出一轍

NEC 製的 JAVA 手機「N503i」。美觀的外型和大型的彩色畫面是 NEC 手機的特色



首套 JAVA 對應 iMode 遊戲

SAMURAI ROMANESQUE



開發中的《SAMURAI ROMANESQUE》畫面

這套由 DWANGO 開發的多人數參與型 RPG 遊戲，將會是 JAVA 對應iMode遊戲的第一彈。玩者在遊戲內將扮演一名在戰國時代的武士，為了暢名天下，玩者必須在為數眾多的戰役中取勝。不過這絕對不是件容易的事，因為本遊戲最多可容納50萬名玩家同時進行遊戲！

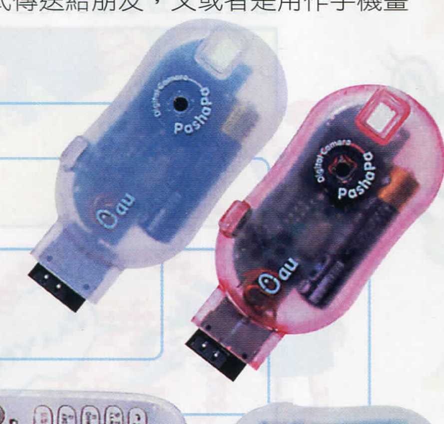
遊戲基本上可以分為 OFFLINE 和 ONLINE 兩部份。在 OFFLINE時，玩者可以將遊戲程式下載至手機上，為自己的人物進行修煉。而在 ONLINE 時，玩者則可以和其他人進行談話、交換情報和進行實時對戰。遊戲中還加入了其他只有 iMode 才能做到的要素，例如玩者需要考慮當日的天氣情況(指現實生活中)，來決定作戰時的戰術！每個遊戲的過程約需時三星期，但玩者可以在遊戲內結婚生子，讓孩子繼承父親未完的目標。

手機 + 數碼相機

利用手機傳送文字訊息是現時日本年輕人的流行玩意，不過單是文字總是比較沈悶，於是日本的手機製造商就想到為手機加設數碼相機鏡頭，令手機搖身一變成為SNAPSHOT的好拍檔。雖然這些鏡頭大多只有10萬像素，但用作手機的圖案其實已經足夠。拍攝了的照片，可以用EMAIL附件的方式傳送給朋友，又或者是用作手機畫面的 WALLPAPER 也不錯。

au Pashapa

由 KYOCERA 製造的 cdmaOne手機對應數碼相機，10萬像素，可以拍攝出最大 352 × 288解像度的照片，照片會暫時儲存在相機的記憶體中，要觀看時只要將它插進手機的擴張槽即可。





DDI POCKET Treva

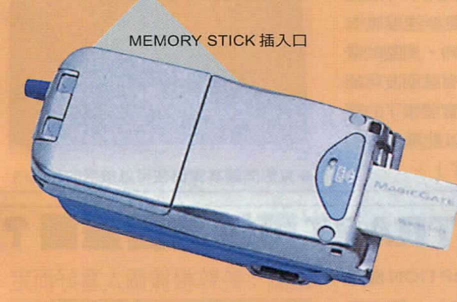
對應 DDI「feel H"」系列手機的數碼相機，和 Pashapa 同樣是 10 萬像素，不過它不同之處是可以透過手機的螢幕作 PREVIEW。在使用時只需將它插在手機的耳筒插口處，連電源也是由手機提供。最大解像度 96 × 72。





手機 +MP3 機

音樂播放是現時最受注目的手機新功能之一。在剛過去的12月，SONY便推出了兩部擁有音樂播放功能的手機。簡單來說，它們都是將「MEMORY STICK WALKMAN」和iMode手機二合為一的產品，性能方面和現時市面有售的「MS WALKMAN」基本相同。它們採用的音樂壓縮制式是SONY的「ATRAC3」，利用隨機附送的64MB MEMORY STICK，可以儲存長達120分鐘的音樂，連續播放時間亦達到六小時，比起初代的MS WALKMAN優勝得多。不過比較可惜的是用家不能直接利用iMode由網上下載歌曲，而需要透過CD的光纖輸出來錄音，又或者是利用PC從SONY本身的音樂網頁「bitmusic」(http://bit.sonymusic.co.jp/)處下載音樂檔案，再傳送到手機上。因此這兩部手機比較適合擁有PC的用家使用。



MEMORY STICK 插入口



NTTDoCoMo SO502iWM

以現時手機的標準來說，它的體積的確是大了少許，不過由於它是摺疊式設計，收藏在恤衫袋也不會覺得笨重。

這個不是普通的搖控，因為它上面裝有一個收音咪，當有電話來到時，用家只需按一個掣，音樂就會停止並可以即時進行HAND-FREE通話。

SONY獨有的輸入裝置「JOG DIAL」當然不會缺少。

SONY的MEMORY STICK設有「MAGIC GATE」版權保護機能，普通在網上非法下載的MP3並不適用。



au cdmaOne C404S DIVA

除了外形略為細小之外，功能部份和DoCoMo的版本相同。

DDI POCKET feel H" RZ-J91 Leje

由於它是PHS的關係，資料的傳送速度達64kbps，比一般的手機更快(香港的WAP只有9.6kbps)。三洋出品。

另一方面，DoCoMo的對手的—DDI POCKET則先行一步，率先在11月尾推出了手機下載音樂服務。這部「feel H" RZ-J91 Leje」採用了「SECURE MULTIMEDIA CARD」作儲存媒體，音樂格式則為MP3，用家可以利用DDI的「SOUND MARKET」服務，利用手機直接下載歌曲到手機上，每首歌的收費約300日圓(另加下載費用)，使用起來比SONY的手機還方便。

香港有沒有機會玩到iMode？

看完日本手機的各種新玩意，相信大家最想知道的，是「到底香港會不會有iMode服務？」，筆者可以告訴各位答案是：「會！」。因為NTTDoCoMo早前已入股香港的和記電訊，並明確表示在約兩至三年後3G(第三代流動電話制式，資料傳送速度可達2Mbps)制式在香港推出時，便會同時推出iMode服務。近期DoCoMo積極在世界各地擴展業務，包括了美國、英國、香港、台灣、荷蘭等地，目標是要將iMode成為未來3G的手電上網標準平台，因此大家不妨引頸以待多一段時間！

POCKET PLAYER 番外篇

TEXT：時雨

透明機畫面會比較光？ 有鬼影？ 畫面太暗？

WONDER SWAN COLOR 實機全面檢証！

萬眾期待的WONDER SWAN COLOR終於於上月9日正式發售。當日各大遊戲機銷售熱點可說是人山人海，甚至出現大排長龍等買WSC的現象！順理成章WSC主機的價錢亦被炒貴，《FF》限定版主機連GAME更一度被炒至1300元（原價只是9999日圓），可謂瘋狂！

不過在WSC大受歡迎的背後，許多買到主機的玩家們卻對WSC的畫面頗有微言，說它的液晶螢幕太暗，又說畫面動起上來時有許多「鬼影」，看得十分辛苦云云。但另一方面又有玩家表示WSC的畫面非常漂亮，比起GAME BOY COLOR好得多，完全沒有問題。面對這種各走極端的評價，尚未買機的朋友應該相信哪一邊？

畫面太暗？

WSC和GBC都採用了反射型液晶螢幕，即是說液晶本身並沒有BACKLIGHT，不會自己發光而需要反射外界的光線來顯示畫面。經過本刊的測試，在光線充足的環境下，WSC的畫面絕對夠光，不會對遊戲做成影響。但在一些光線較為缺乏的環境下，WSC的畫面就明顯較GBC來得暗淡，加上WSC螢幕的視角比GBC細，即使玩者將畫面對正光線的來源，也可能因視角的問題而看不清楚。



◆在夠光的地方正面看WSC和GBC，其實兩者沒有太大的分別



◆但從旁邊看，便能發現WSC液晶的視角較細

結論：充足的光源好重要！

適合玩WSC的地方：
○ 地鐵、火車的車廂內
○ 以光管照明的室內
○ 書桌燈下
○ 陽光普照的室外

不適合玩WSC的地方：
×電車、的士、小巴的車廂內
×以燈膽照明的室內
×夜晚的街上
×被窩內

畫面有鬼影？

由於WSC的螢幕是以較廉價的FSTN液晶製造，和採用TFT液晶的GBC比較，其畫面更新速度確有不足，因此在角色移動時，周圍的景物便會變得朦朧一片。有些朋友可能會覺得這很礙眼，但其實習慣了的話問題便不大（而且比起以前黑白版的GAME BOY要好得多了）。

結論：反正玩《FF》時都是以靜態畫面居多，無問題！



◆鬼影問題其實仍在可以接受的範圍內

調整CONTRAST可以改善畫面？

在WSC主機的OPTION畫面中（按實START開機），其中有一個選項是「CONTRAST」。有些玩者說只要將它的設定由原本的「LOW」改為「HIGH」，畫面的質素便能有所改善！經過筆者測試，發現CONTRAST設定為「HIGH」時，顏色的確比較鮮艷！不過其缺點是畫面沒有「LOW」時般清晰，最明顯是遊戲內的文字都好像化開了一樣，在近看時會比較辛苦。

結論：純粹根據個人喜好而定



◆上方的畫面是CONTRAST「LOW」，下方的則是CONTRAST「HIGH」，很明顯「HIGH」的顏色比較鮮艷

透明主機畫面會比較光？

這是一個在WSC玩家之間相當流行的傳言，有人說透明外殼的主機由於透光，所以畫面會比其他不透明殼的主機光亮一點。這可當真？！筆者於是立即問美術部同事阿SING借了他那部透明橙色的WSC來做比較（全編輯部的人都買了《FF》限定版……）。結果不出所料……兩者根本完全無分別！千萬別誤信謠傳！



◆其實兩者畫面並無分別

結論：不排除是某些奸商想出來騙人的技倆

WSC玩回黑白版遊戲會比較靚？

已經擁有舊WS的朋友購買WSC，除了用來玩新的彩色遊戲外，也不要忘記舊有黑白版的遊戲，因為用WSC玩這些舊遊戲的效果非常不俗！不單止畫面大了，而且移動時的鬼影也大幅減少，玩動作遊戲時不知易看了多少倍！

結論：WS版《風之古洛娜亞》原來咁靚！



最正確玩WSC的姿勢！

經過筆者和眾編輯之反復試驗，發現將WSC放在離開眼睛約30~50cm的距離畫面會最清楚、易看，原因是在這距離玩者的頭部不會阻住光線進入螢幕，而燈光亦不會在螢幕上產生強烈反射，影響視野。



×

將頭「哄」埋螢幕，只會令畫面更暗，反而看得唔清楚，隨時重會加深近視！



○

將機放在膝上，就看得舒服，玩得輕鬆

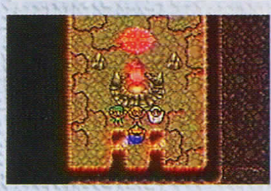




GAME PS GAME DATA

生產商	SQUARE
售價	9999日圓（連WSC）
容量	32M
記憶	——
發售日	發售中（12月9日）

WSC／RPG



火之水晶

主角從賢者手中取得艇仔（カヌー）後，便離開古利聖特克之町，利用艇仔往西面的古魯古火山進發，這個火山一共有五層，而火之加奧斯就在最低一層，主角小心翼翼地穿插岩漿和岩石（經過岩漿時會扣HP），當來到最低層，主角終於找到火之加奧斯，雙方立即戰鬥起來，經過一番激戰，主角成功令火之水晶回復光輝。為了能盡快知道其他水晶的位置，主角一行人再到古利聖特克之町收集情報，並得知有關浮游石（ふゆうせき）的事，原來古代人是利用這石來令船浮於空中。這時主角記起曾在妖精之町聽過有關的事，於是便返回妖精之町打探。



來到妖精之町，從預言者中得知浮游石就藏於古魯古火山北面洞穴，主角一行人便立即前往預言者所說的地方，雖說那個洞穴是位於古魯古火山的北方，但是卻不能經火山附近的河道前往，必須先利用船隻到港都普拉卡的東南方草原，再利用艇仔進入河道，並往西面進發，不久便來到一個山洞，這個山洞名為冰之洞（こおりのどうくつ），整個洞被冰包圍，主角們在這寒冷的洞搜索，並於地下二層發現這顆浮游石，可是它四周被陷阱圍繞著，只好另尋方法，怎料在出口處的房間中，有一個陷阱設置在寶箱旁，主角不謹踏上而跌落地下二層，想不到落點就在浮游石前，就這樣無驚無險便取得浮游石。

BOSS DATA

名：瑪利斯（マリリス）
HP：600
攻擊力：40-80
EXP：2475
G：3000

北面大陸之旅

取得浮游石之後主角再次到妖精之町，再向預言者詢問之後的去向，他們吩咐主角到三日月的下方沙漠去，因為那兒好像有些甚麼隱藏著，說不定利用浮游石可以得到結果。聽到預言者這麼說，主角便立即起程，返到擁有三日月之稱的古利聖特克之町去。他們利用艇仔駛到古利聖特克之町的下方，並步行到沙漠。為了証實預言者的說話，主角們便在沙漠的中央使用浮游石（開MENU使用），突然大地震盪起來，沙漠分裂成兩邊，從地下升上來的卻是一艘無人的巨大飛空艇，有了它就可以到北面的大陸。

主角乘上飛空艇前往北面大陸，從視察中得知這塊大陸有三個村莊，對於主角來說這是一片十分陌生的大陸，所以他們決定先到村莊打聽有關這大陸的情報。首先他們選擇了位於西北方的奧拉克之町（オンラクの町），他們綜合了全村的人訊息，得知很多不同的情報，就如位於西方的沙漠，有位神秘的商人；曾有個像火箭的物體降落在北面的瀑布；以及海底有個神殿，內裡刻有古代人用的語言……其中最為重要的情報就是來自一條龍，據牠說只要在試練之城（しれんのしろ）內取得勇氣之証，便可以向巴哈姆（バハムート）取得一個特別稱號。接著主角利用飛空艇來到北大陸的東北面，被山包圍的山頂之町（ガイアのまち），在町中打探得有關南方的塔——幻影之塔（しんきろうのどう），內裡似乎隱藏了甚麼似的；及在町內的小泉原本有妖精在這兒居住，但不知甚麼原因而不見了這位妖精等等事項。最後的露飛爾人之町（ルフェイン人の町），主角無法聽懂他們的古代語言，所以只好暫時離去。

奧拉克之町DATA

道貝具店

貨品	解說	售價
ポーション	回復少量HP	60
どくけし	解毒	75
テント	在地圖上睡覺，可回復HP	250
コテージ	在地圖上睡覺，可回復HP、MP	3000
きんのはり	回復石化狀態	800

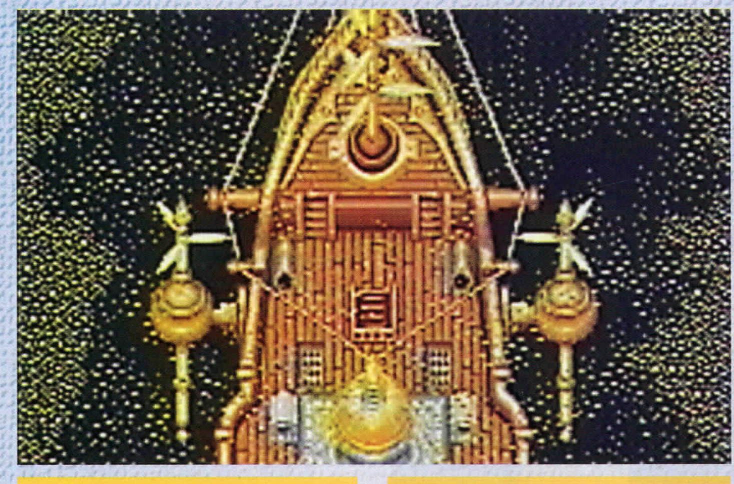
黑魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
セーバー	LV 7	令己方一人攻擊力和命中率上升	45000
ブライン	LV 7	令敵一人盲目，降低命中率	45000

白魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
バマジク	LV 7	令己方方全體不受即死魔法	45000
ラヒーラ	LV 7	回復己方全體HP約48-96點	45000





水之水晶

取得更強的力量後主角便繼續找尋水晶的旅程，由於曾聽聞過在奧拉克之町的西方沙漠有位神秘的商人，希望找到些有用的東西，怎料到他所販賣的卻是空瓶（ようせいのビン），結果還用了50000基魯（ギル）買下，此時他們想到山頂之町的妖精之泉的事，於是便返回山頂之町去。回到山頂之町的水泉，主角把水瓶口打開（開MENU使用），突然有隻妖精跑出來，原來妖精被那個商人捉走，還被困在空瓶裡，現在她已得回自由，為了答謝的她把空氣之水（くうきのみず）送給主角。

完成了町上的人之煩惱後，主角決定前往海底的神殿，因為他相信那兒擁有水之水晶，當來到潛水艇前，有一位少女要求主角能把空氣之水交給她，好讓她能拯救人魚，主角當然沒有拒絕，並把空氣之水交出，亦順便乘上她身後的潛水艇前往海底神殿（かいていしんでん）。這個神殿共有五層，而利用潛水艇到達的是第三層，在神殿搜索途中，可發現不少人魚，據她們所知水之加奧斯就在這神殿的最底層，並從房間中取得羅塞塔石（ロゼッタいし）。果然就在最底層遇上古拉奇（クラーケン），戰鬥立即展開，由於主角取得更強力量，不一會就可以把古拉奇打倒，同時亦令水之水晶回復光輝。







山頂之町DATA

道具具店

貨品	解說	售價
テント	在地圖上睡覺，可回復HP	250
コテージ	在地圖上睡覺，可回復HP、MP	3000
ポーション	回復少量HP	60
どくけし	解毒	75

武器店

貨品	命中率	攻擊力	售價
ネコのツメ	32	22	65000

防具店

貨品	防衛力	售價
ルビーのうでわ	24	50000
まもりのゆびわ	8	20000

黑魔法店（1）

貨品	LEVEL	解說	售價
ブリザガ	LV 7	向全體敵人用最強冷氣攻擊	45000
ブレイク	LV 7	令敵一人石化	45000

黑魔法店（2）

貨品	LEVEL	解說	售價
ストップ	LV 8	令敵全體停止行動	60000
デジョン	LV 8	把全體敵送到異空間去	60000
キル	LV 8	敵一人即死	60000

白魔法店（1）

貨品	LEVEL	解說	售價
ケアルガ	LV 7	回復己方一人HP約48-96點	45000
ガディア	LV 7	對全體不死系怪物給予80-320點傷害	45000

白魔法店（2）

貨品	LEVEL	解說	售價
ホーリー	LV 8	向全體敵人用聖光攻擊	60000
バオル	LV 8	令己方一人對所有魔法的傷害減半	60000
デスペル	LV 8	令敵一人的魔法防衛消失	60000

露飛爾人之町DATA

黑魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
フレアー	LV 8	向全體敵人用爆炸攻擊	60000

白魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
アレイズ	LV 8	令己方一人復活，並回復所有HP	60000







BOSS DATA

名：古拉奇
HP：800
攻擊力：50-100
EXP：4245
G：5000













光之戰士的試練

綜合了這麼多情報，主角決定先向巴哈姆取得稱號，他們便利用飛空艇到西則群島上的龍之洞（ドラゴンのどうくつ）找巴哈姆，龍之洞共有六個，而巴哈姆就在擁有兩個洞的島上，主角找到牠後就如剛才在奧拉克之町的龍所說，要到試練之城內取得勇氣之証才能取得稱號，主角只好依照牠的說話幹。試練之城就位於龍之洞的東面，可是在四周卻沒有可以讓飛直艇降落的地方，只好到較遠的草原上降落（即城的左上方草原、需繞過森林前往）。他們在城內搜索，並遇上一位老人，他告訴主角取得勇氣之証的人，就能拯救大地。

主角利用椅子上的轉送器（行到椅子上就可）到上層，結果於三樓找到老鼠尾巴（ねずみのしっぽ），這就是巴哈姆所說的勇氣之証。主角返回龍之洞把老鼠尾巴（勇氣之証）交給巴哈姆後，巴哈姆承認他們是真正的勇者，於是便把真正的勇者稱號賜給主角（即轉職），從而令他們擁有更強的力量。



風之水晶

從海底神殿回到地面，他們見手上的羅塞塔石感到有疑惑，於是決定拿這石給奧拉克之町的學者看，他看到此石後吩咐主角到美魯蒙特之町找其兄長，主角依照其說話到了美魯蒙特之町，結果得知此石是用來解開古代人的語言的唯一關鍵，他們知道如何理解古代人的語言後，便立即前往露飛爾人之町。

在露飛爾人之町打探，得知他們以前是往在利用風力浮起的浮游城內，可是由於風之加奧斯入侵，他們便被迫住在地上，要進入這個浮游城，就需要經由幻影之塔，不過若沒有鐘琴（チャイム）和轉送器（ワーブキュブー），不單不能進入幻影之塔，就連浮游城沒法前往。主角從露飛爾人手中取得鐘琴後便展開找尋轉送器之旅。可是有關轉送器的情報不多，突然又想起在奧拉克之町打聽到的事：「有不明物體降落在北面瀑布」…主角只好前往那兒碰碰運氣，希望找到轉送器的線索。

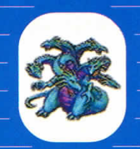


他們乘上飛空艇到奧拉克之町的草原，並利用艇仔到這個瀑布去，想不到這個瀑布內有一個洞穴，主角走進去查看，在盡頭發現一部機械人，他把轉送器交給主角，並希望主角能把迪瑪特（ディアマット）打倒。

得到轉送器的主角立即前往幻影之塔，怎料來到二樓時無路前往，此時主角記起露飛爾人的說話，於是便嘗試使用鐘琴，果然不出所料，通往三樓的梯級出現在眾人面前，他們繼續前進，不久來到連接浮游城的地方。他們利用由機械人所給予的轉送器，一口氣就把四人轉移到浮游城內。浮游城一共由三層構成，主角最初到達的是第一層，而風之加奧斯就在第三層裡，為了把最後的水晶回復光輝，他們終於來到風之加奧斯面前，四人合力把他打倒後，令水晶回復光輝的使命亦終告結束。

BOSS DATA

名：迪瑪特
HP：1000
攻擊力：49-98
EXP：5496
G：6000







最終之戰

雖然令水晶回復力量，但是世界的邪惡氣息仍未消失，感到奇怪的主角，便返回古利聖特克之町找賢者詢問，賢者們吩咐主角到加奧斯神殿去，原來整件事的起因是這樣：「在加拉特在死前一刻，被四名惡靈帶回2000 年前的世界，並化身成為加奧斯（カオス）；然後他命這四名惡靈到 2000 年後將自己救回…」事情一直這樣循環下去，主角知道到真正的元兇是過去的加奧斯，於是便再次到加奧斯神殿去。

來到加奧斯神殿的中央，利用魯特琴把邪惡之門打開（在 MENIU 使用），從而令四人回到 2000 年前的加奧斯神殿去，他們在這神殿搜索，不單遇回火、水、風、土的加奧斯，還找到世上最強之劍正宗（マサムネ）。就在地下五層的中央，主角與加奧斯相偶，戰鬥亦立即展開，加奧斯擁有很強的實力，四名光之戰士使盡渾身解數才能把他打倒。

BOSS DATA



名：加奧斯
HP：2000
攻擊力：100-200
EXP：0
G：0





終

時間鏈被破壞…這場超越了2000 年的戰鬥終於完結，這個世界再一次回復「風」、「水」、「土」、「火」四種光輝。因為這小小的交錯，令到加拉特的憎恨越過 2000 年的循環，還利用引導這個世界的四種力量，製造成四名加奧斯，使黑暗蔓延到整個世界。不過這一切已完結，戰士們的努力地把這暴行轉回過來，這四人將會會回復本來的姿態回到本來的世界，在那兒的茜菈正在等待，當然四人亦會感覺到…就連加拉特都是…不過那會是何時呢…

假若有一天，世界被黑暗侵蝕時，就像這 2000 年般不停循環下去，四位被選中的戰士，利用四種力量把黑暗驅走，在這四人的戰鬥完結時，沒有一人記得他們的戰鬥，就連矮人族、妖精等人都不能離開這個重覆的命運，很快戰士們會再來守護這個世界。

真的很希望不會忘記這場戰鬥，好讓世界一直發出四種光輝，就如今四顆水晶一直都擁有心一樣，能超越2000年的戰鬥就只有你，把一切光輝奪回來…







登場怪物一覽

鬼系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ゴブリフ	16	8~16	18	18
ゴブリフガード	16	8~16	18	18
トロル	184	24~48	621	621
シートロル	216	24~48	852	852

史萊姆系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ブラックプリン	156	49~98	1101	900
グリーンスライム	24	1~2	84	20
グレイウーズ	76	30~60	255	70

獸系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ウルフ	20	8~16	24	6
ウォーグウルフ	72	14~28	93	22
クレイジーホース	64	10~20	63	15
ウェアウルフ	64	14~28	135	67
キティタイガー	132	22~44	438	108
ハイエナドン	120	22~44	288	72
スフィンクス	228	23~48	843	500
ヘルハウント	192	30~60	1182	600
ウィンターウルフ	92	25~50	402	200
サーベルタイガー	200	24~48	843	500
ウェアタイガー	160	30~60	780	780
スフィンクス	228	23~46	1160	1160
ラクシャーサ	110	20~40	603	800
ナイトメア	200	30~60	1272	700
キメラ	300	30~60	2064	2500
マンティコア	164	22~44	438	108
ゴーキメラ	350	40~80	4584	5000



名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ヒルギガース	240	38~76	879	879
オーガメイジ	144	23~46	723	723
ファイアギガース	300	73~146	1506	1506
アイスギガース	336	60~120	1752	1752

植物系

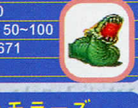
名稱	HP	攻擊力	EXP	G
オチュー	208	20~40	1224	102
ネオチュー	344	35~70	3189	500

獸人系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ミノタウロス	164	22~44	489	489

蟲系

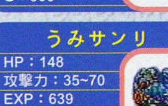
名稱	HP	攻擊力	EXP	G
サソリ	84	22~44	225	70
クロウラー	84	1~2	186	200
アンクヘッグ	222	39~78	1194	300
ラーバウォーム	280	50~100	1671	400
レモラーズ	320	73~146	2244	1000
ブラックウィドウ	28	10~20	30	8
サンドウォーム	200	46~92	2683	900
ギガースウォーム	56	17-34	63	15
うみサンリ	148	35~70	639	300
タランチュラ	64	5~10	141	50
パープルウォーム	448	65~130	4344	1000

















題外話——傳說之劍

於浮游城內，玩者應該在第三層中找到「アダマンタイト」的道具，只要把此道具交給矮人族之洞的鐵匠，他便為為玩者製造出傳說之劍「エクスカリバー」，雖然此劍不是最強，但是也十分有用。




爬蟲系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
リザード	92	18~36	153	50
コブラ	52	6~12	123	50
アナコンダ	80	22~44	165	50
クロコダイル	80	22~44	165	50
ホワイトダイル	142	56~112	1890	2000
ファイアリザード	296	31~62	2472	1200
バシリスク	196	30~60	1977	658
ウォーターナーガ	356	9~18	2355	2355
シースネイク	224	35~70	957	600
スピリットナーガ	420	7~14	3489	4000

喪屍系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ゾンビ	20	10~20	24	12
グール	48	8~16	93	50
スケルトン	10	10~20	276	300
ブラッディボーン	144	26~52	378	378
ガスト	56	8~16	117	117
マミー	80	30~60	300	300
ワイト	52	20~40	150	150
ミノタウロゾンビ	224	40~80	1050	1050
ドラゴンゾンビ	268	56~112	2331	999
キングマミー	188	43~86	984	1000

惡魔系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ガーゴイル	80	12~24	132	80
ピスコディーモン	84	30~60	276	300
ビッグアイ	10	4~8	42	10
ホーンドデビル	94	10~20	387	387
マインドフレイア	112	1~2	822	999
ダークウィザード	105	26~52	1095	1095
イビルアイ	304	30~60	3591	3591
メデューサ	68	20~40	699	699
ディープアイ	304	30~60	3591	3591
バンパイアロード	300	90~180	2385	3000
バンパイア	156	76~152	1200	2000
アースメデューサ	96	11~22	1218	1218
デスアイ	360	120~240	1	1

龍系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
ヒドラ	212	30~60	915	150
ファイアヒドラ	182	20~40	1215	400
ホワイトドラゴン	200	53~106	1701	2000
ワイバーン	212	30~60	1173	50
ウィルム	260	40~80	1218	502
ブルードラゴン	454	92~184	3274	2000
グリーンドラゴン	352	72~144	4068	5000
レッドドラゴン	248	75~150	2904	4000

惡靈系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
シャドウ	50	10~20	90	45
レイス	86	22~24	231	231
ゴースト	180	93~186	990	990
スペクター	114	40~80	90	45

機械系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
クレイゴーレム	176	64~128	1257	800
ガーディアン	200	25~50	1224	400
ストーンゴーレム	200	70~140	2385	1000
ソルジャー	400	102~204	4000	2000

人類

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
パイレーツ	50	14~28	60	120
ブラックナイト	260	44~88	40	40
デスナイト	190	50~110	2700	3000
ダークファイター	200	40~80	3420	3420

恐龍系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
バレッテ	256	60~120	1428	300
デザートバレッテ	352	98~196	2610	1
アロザウルス	480	65~130	3387	502

精靈系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
アースエレメント	288	66~132	1536	768
ファイアー	276	50~100	1620	800
ウォーター	288	69~138	1962	800
エアエレメンタル	358	53~106	1614	807

魚系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
サハギン	28	10~20	30	30
サハギンチーフ	64	15~30	105	105
シャーク	120	22~24	267	66
ピラニア	92	22~44	240	20
レッドピラニア	172	37~74	2361	600
ホワイトシャーク	344	50~100	2361	600
サハキンプリンス	204	47~94	882	882

巨人系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
オーガ	100	18~36	195	195
オーガチーフ	132	23~46	282	300

鳥系

名稱	HP	攻擊力	EXP	G
コカトリス	50	1~2	186	200
ピロリスク	44	20~40	423	500



























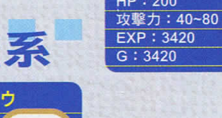




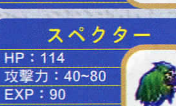












THE END




TEXT：MARKS

DARK CLOUD ダーククラウド ジオラマRPG

GAME PS GAME DATA

開發商	SCE
售價	5800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	390KB
發售日	發售中(12月14日)

PS2/RPG/對應 ANALOG

將哥羅的冰冷內心溶化

Dungeon 編

Duel Battle

迷宮除了與怪物對峙的戰鬥外，亦有一種稱為「DUEL」的戰鬥方式。這種戰鬥就好像音樂遊戲一樣以節奏進行，當畫面中的按鈕圖案移動到白線上，便按下相同的按鈕，如「←・○・○」，而至於往後的DUEL BATTLE 難度當然會比初期的難。

必殺技使用

在迷宮內，主角們除了一般攻擊之外，其實他們（不包括查奧）都各自擁有不同的必殺技，而使出的方法是十分簡單的，只需要按緊攻擊（○）掣便會擺出一個準備姿勢。當角色的身體閃出一道光，就是發動必殺技的時候，放開攻擊掣便可使出，而度肯的第二道必殺技是閃出第二道光後使用，不過必殺技所消耗正是武器的耐久力。



攻擊取消

在迷宮中，主角等埋身攻擊的角色都會遇上一個嚴重問題。當攻擊的一刻是會因不能停手而無法進行防禦



或移動，而受到敵人的攻擊。其實有一個秘技可以將攻擊取消，只要在攻擊的剎那間按下R2掣便可以CANCEL，而這方便又容易的技術是必需懂得的。

固有能力

隨著故事的發展，迷宮的構成亦開始複雜，需要其他同伴的幫助才可以通過重重難關，除了主角度肯擁有收集碎片的固有能力之外，查奧亦擁



有跳過河流和機關的能力，而哥羅、露比則擁有開啟閘門機關的能力，至於活卡加和奧斯莫多兩人的能力就要玩者自行發掘了。



敵人上限

在迷宮的各層所出現的怪物數目是有上限的，只多會有15隻怪物。除去了進行DUEL等EVENT戰鬥的層數和途中脫離迷宮的層數之後，所擊倒的怪物數目應該是15的倍數（將全部擊倒的情況）。



敵人的弱點

當使用設定在ACTIVE ITEM的攻擊ITEM擊倒MONSTER時，會有70%的機會跌出該怪物弱點的Attachment Item。之後取得的Attachment Item當然可以用來強化武器對該怪物的攻擊效果，或是將其賣出換取金錢。





Diorama編

時間的要素

遊戲會因時間的流逝而分成朝、晝、夕、夜四個時段。村內所發生的EVENT會因為時段的不同而令結果改變（ITEM的數目），這點是玩者需要留意的。村民雖然在不同時間都會外出散步，但有些商店在夜的時段便會關閉，所以時間需要善用。



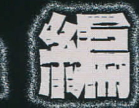




快速移動

之前提過遊戲會有時間令EVENT發生變化的存在，令時間是十分重要的，但在村內範圍實在太大，更不能使用「ドランの羽根」來移動，而為了解決時間的流失，因此移動時按Select掣，利用MAP畫面中的浮標移動到所需要的位置，再Select掣便可以。





達成100% 要求

雖然主角擁有將碎片放置在不同的地方的決策權，但其實每個村民都會有自己所想的要求，只要向他們詢問，除了可知道房子所欠缺的部份之外，亦可以得到他們房子的擺放要求情報，只要達到所有村民的要求，就會發生的1000%EVENT，取得一些稀有的道具。如：主角在羅魯村會取得由度拿傳授的「風車斬」，以下是達到羅魯村100% 要求的擺放圖。





老婆婆家的儲物室

當集齊羅魯村的老婆婆家所有碎片後，所發生的HAPPEN EVENT就是供給玩者擺放道具的儲物室，可以擺放60個道具、30件武器、30粒Attachment，同時亦可擺放買賣價相同的「金のノベ板」，就其變成銀行一樣，真是非常方便。

釣魚要素

對於要製造武器的玩者來說，這個釣魚是不可沒有的重要要素。因為釣魚之後得到點數，可以換取武器LEVEL UP時能夠裝設的寶石系Attachment。以後的圖表就是在釣魚後可以換取的28種道具。

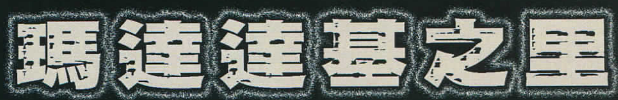


道具名	必要點數	道具名	必要點數
毒消しドリンク	5	ガーネット	50
聖水	5	アメジスト	100
石けん	5	アクアマリン	100
マイティヒール	15	ダイヤモンド	100
ディノスレイヤー	50	エメラルド	100
アンデッドバスター	50	パール	100
シーキラー	50	ルビー	100
ストーンブレイカー	50	ペリドット	100
プラントバスター	50	サファイア	100
ビーストバスター	50	オパール	100
スカイハンター	50	トパーズ	100
メタルブレイカー	50	トルコ石	100
ミミックブレイカー	50	月影刀	1500
メイジスレイヤー	50	龍のY字	1800





攻略編



幫助枯竭的舒拿古

為了令枯竭的舒拿古復活，因此需要放置「川」的碎片將水源從瀑布連接到舒拿古的位置(最少需要35個)。帶上哥羅所贈的「ハンターの耳飾」後，便可以與舒拿古談話，而最後更取得非常重要的「ヘビキリの劍」。



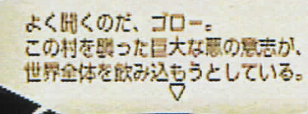
老鼠聲之音

進入白鬍子貓頭鷹森林的第九層後，有需要利用「へんな音色の笛」來可以令KILLER SNAKE從山洞中走出來。這支發出老鼠聲音的特別笛子是在卡嘉奧家的HAPPEN EVENT發生時才能夠取得。



哥羅成為同伴

當擊倒KILLER SNAKE之後，便可以取得「骨のペンダント」，而將它交給哥羅就會有EVENT發生。當哥羅拿起吊咀時，已經身亡的哥羅父親一夫度鳥(フドウ)再次出現在他的眼前。知道父親身亡原因的哥羅便繼承父親的精神，成為度肯的第二個同伴。

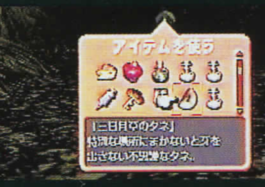






三日月草的種子

在白鬍子貓頭鷹森林的第17層，而與DUNGEON BOSS — MASTER GUTAN對決之前，就需要通往BOSS AREA的門匙—「三日月草のマネ」，



而種子是在基羅哥侯斯家HAPPEN EVENT中取得，再加上太陽のしずく就可以進入BOSS AREA。

保蘭烏普村

被打倒的MASTER GUTAN會將往月之民居住的地方一保蘭烏普村的道路指示給度肯，可是度肯卻被月之民認定為惡人而被囚牢。至於打倒魔神的方法，連村長也不太清楚。

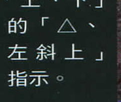




裏 DUNGEON

進入白鬍子貓頭鷹森林裏DUNGEON的方法是在發出不思議光芒的樹葉前面使用「太陽のしずく」，就可以將樹葉變成一艘葉的小船，因此度肯他們可以乘載小船到達裏DUNGEON。





DUEL BATTLE

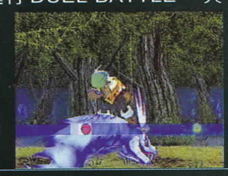
哥羅

為了取得與舒拿古談話必要的「ハンターの耳飾り」，所以需要與哥羅進行DUEL BATTLE。其中使用的按鈕有方向掣的下、上、左斜上、△和○五個。需要小心在連著「上、下」的「△、左斜上」指示。



KILLER SNAKE

裝備「ヘビキリの劍」後，再在第九層的洞穴前面使用「へんな音色の笛」，這就可以與KILLER SNAKE進行DUEL BATTLE。其中使用的按鈕有方向掣的上、右、X、△和○五個。





BOSS－MASTER GUTAN

普通 PUNCH（左手）

在接近的狀態下才會使用的攻擊，而PUNCH就好像掌摑一樣向橫擊出的，雖攻擊後沒有空隙，但所給予的傷害不會很大。

DASH PUNCH（右手）

在中距離以上的時候，以DASH擊出大PUNCH，不過攻擊後會露出很大的空位，這是進行反擊的好機會。

飛出蘋果種子

對決開始的那種距離才會使用的技。由於防禦力需要有28以上，再用防禦姿態才不會受到傷害，因此防禦力低的人就要以「ドランの羽根」增加移動速度，減低受傷程度。



擊倒MASTER GUTAN

方法（一）

第一方法是在MASTER GUTAN擊出DASH PUNCH後，用哥羅攻擊牠的腳部。趁牠坐著的地方，在這機會下以度肯的風車斬攻擊。

方法（二）

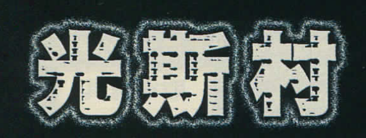
這是可以簡單又快捷地擊倒的方法，而事先在魯羅村購買11~13個「ばくだん」才與MASTER GUTAN對決，只要小心DASH PUNCH就可取得壓倒勝利。



方法（三）

這是對於擅長埋身戰的人之最好作戰方法，使用查奧的中距離戰法來攻擊，不過小心不要離牠到使用飛出蘋果種子才可以，而且要緊記帶備充吧的「リペアの粉」。





光斯村

卡嘉奧家

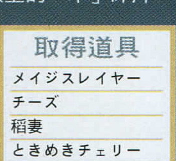
HAPPEN：へんな音色の笛

將房子完成之後，便可聽到一首「夫度鳥之歌」。他所送的禮就是一支可以吹出老鼠叫聲的特別笛子。此外，亦可以向卡嘉奧質問一些問題。

建村要求

由於卡嘉奧（カカオ）作曲時有利用想像力的必要，而為了完成他的要求，所以在卡嘉奧家周圍放置4棵以上的「木」碎片。無論房子的位置在哪裡都可以，而重要的是樹的數目。





取得道具
メイジスレイヤー
チーズ
稲妻
ときめきチェリー

基羅哥侯斯家

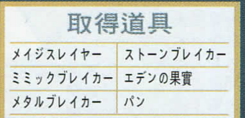
HAPPEN：三日月草のタネ

將房子完成後，二人因為可以再次在二樓看到周圍的景觀而感到非常開心。禮物方面，就是需要在特別地方才會發芽的「三日月草之種」。此外，亦可在房間中得到「虹のしずく」。

建村要求

基羅哥侯斯（キノコハウス）的羅活（ロウ）和亞莉（アニー）都希望建於景觀好好的地方。唯一符合他們要求只有建於大地A或大地B上。因為房子沒有興建的限制，而可以與大地一起放擺在空出的地方上面。



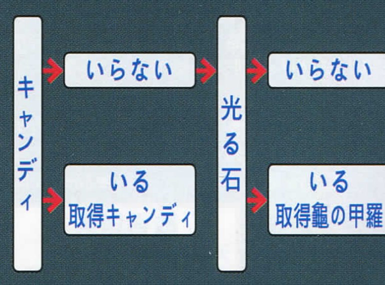


取得道具	
メイジスレイヤー	ストーンブレイカー
ミミックブレイカー	エデンの果實
メタルブレイカー	パン

古斯古斯家

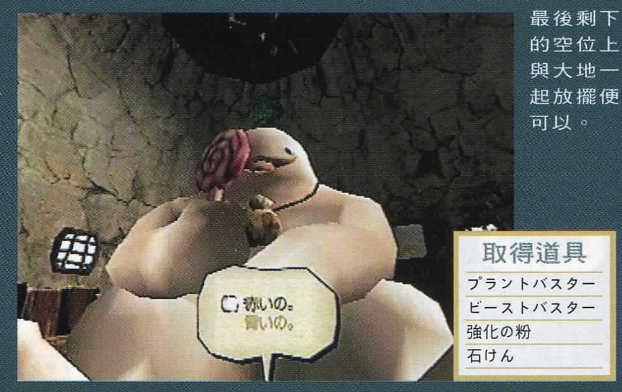
HAPPEN：キャンディ、龜の甲羅、炎、冷氣

如果玩者沒有持有「キャンディー（糖果）」的話，就絕對需要答「いる」。至於其他道具就可以根據以下的分支表取得。



建村要求

古斯古斯（クスクス）與基羅哥侯斯同樣喜歡高的地方。他一定不滿意將房子建於平地之上，因此只好把古斯古斯家放置在大地A或大地B。再者，他們沒有指定地方，這就可以在最後剩下的空位上與大地一起放擺便可以。



取得道具
プラントバスター
ビーストバスター
強化の粉
石けん



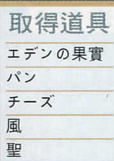
邦保古家

HAPPEN：コウヤクの葉

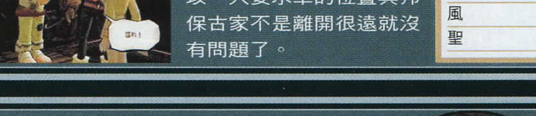
只要將羅魯村的古羅度或古斯古斯所給予的「キャンディー（糖果）」交給邦保古。因為古路路的心情好了，所以把「コウヤクの葉」作為禮物。這對下一個城鎮「Qreen's」很重要，因此絕對要取得。

建村要求





由於邦保古（ブンブク）不喜歡洗衣服，所以他的願望就是將房子建於水車旁邊，這樣將房子建於設有水車的河流旁便可以。只要水車的位置與邦保古家不是離開很遠就沒有問題了。



取得道具
エデンの果實
パン
チーズ
風
聖

卡爾與夢夢家

HAPPEN：プラントバスター

在卡爾與夢夢家的HAPPEN EVENT發生時，可以在這裡看到卡爾和夢夢的小事件。最後他們將「プラントバスター」送給度肯作謝禮。這是對植物系敵人發揮效果的Attachment。

建村要求

因為卡爾的要求一「在回憶的酒場再見」太沒有意思，所以可以不用理會他。喜歡購物的夢夢要求將房子建於「白ひげショップ（白鬍子店）」的附近（希望是離商店四格之內的距離）。

取得道具
メイジスレイヤー
ミミックブレイカー
チーズ
冷氣

巴奧家

HAPPEN：エデンの果實

完成巴奧家後，巴奧因為曾是夫度烏的戰友而知道旅程的辛苦，令他擔心度肯的旅程，為了給予沒有精神的度肯一點勇氣，所以特地送「エデンの果實」給他。

建村要求

巴奧非常喜歡在比拿治池（ピーナッツ池）游泳，而希望可以在游泳後立刻睡覺。為了完成他的願望，重要就在於將巴奧家建於比拿治池旁，兩者之間不可以有一格以上的距離。



取得道具
ビーストバスター
プラントバスター
リペアの粉
パン
炎

巴朗家

HAPPEN：ひょうたん

為報答房子重生之恩，村長會對度肯說出有關瑪達達基之里過去的事。當問及村中的傳說獵人一夫度烏時，因為村長所知有限，所以送「ひょうたん」給度肯他們。

建村要求

在大自然下出生的巴朗村長十分喜歡水聲，但他的耳朵並不靈光。在瑪達達基之里聆聽水聲的絕好地方當然只有瀑布。因此只要在離開瀑布池兩格之內的位置建房子，他絕對會非常開心。



取得道具
プラントバスター
ビーストバスター
強化の粉
石けん

白鬍子店

HAPPEN：購物

能依照哈基路的說話建成其商店後，在購買道具的同時可以看到一把珍貴的武器「白ひげの劍」，而哈基路以原價的一半2500元將「白ひげの劍」售給度肯作謝禮。

建村要求

由年頭到年尾都會在商店內的哈基路（ヒゲール）為了店內生意興隆，所以喜歡商店的周圍都水包圍（這是風水嗎？）。只要商店周圍用河流圍著，而入口位置加一道橋便可以。



取得道具	
プラントバスター	パン
ひょうたん	チーズ
炎の魔石	毒消しドリンク

瑪達達基之里

完成要求100%

將所有的房子完成，再加100%回應村民們要求後，舒拿古會將武器和道具送給度肯他們。度肯可以取得「強化の粉」，而哥羅則獲贈一把珍貴的「バトルアックス」，這亦是其父親夫度烏的強勁武器，並不是可以用錢買到的。



加保家

HAPPEN：冷凍マグロ

完成加保家後，加保以他的烹調才能煮出一頓屬男性的菜餚。最後在度肯吃得飽飽時，將一尾好堅硬的「冷凍のマグロ」送給度肯他們，而這是哥羅的武器之一。

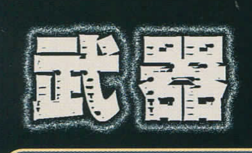
建村要求

由於加保（ガブ）喜歡強而美麗的夢夢，所以他的要求是將其房子建於卡爾與夢夢家附近。只要將加保家放置在卡爾與夢夢家三格以內的位置便可以。不過夢夢又有沒有喜歡他呢？



取得道具
ビーストバスター
シーキラー
スカイハンター
エデンの果實
ごくじょうチキン





名字	ATTACH	WHp	攻	耐	速	魔	炎	冷	雷	風	聖
度肯(トアン)											
ダガー	2	48	6	30	70	2	0	0	0	4	0
包丁	2	30	5	5	80	0	0	8	0	0	0
バセラード	2	40	8	20	60	4	6	0	0	0	0
グラディウス	2	45	10	32	60	6	0	0	0	0	5
シャムシール	2	32	12	12	70	6	0	0	8	0	0
クリフナイフ	3	55	12	25	70	8	0	0	0	0	8
古代の劍	3	58	18	12	50	15	6	0	0	0	8
白ひげの劍	3	50	20	18	70	12	0	0	0	16	0
ヘビキリの劍	3	45	22	48	60	8	0	0	14	12	0
マッチョソード	3	53	24	52	50	0	0	0	0	0	0
バスターソード	4	57	24	40	50	0	0	0	10	0	0
月影刀	3	40	28	20	70	14	0	10	0	10	12
太陽の劍	4	50	40	40	60	21	30	0	35	0	0
查奧(シャオ)											
木のパチンコ	2	48	4	40	40	0	0	0	0	0	0
盜賊のパチンコ	2	46	8	38	48	0	0	0	0	0	0
骨のパチンコ	3	40	8	20	58	0	0	0	0	0	0
鐵のパチンコ	2	48	14	40	43	0	0	0	0	0	0
スティーブ	3	50	16	48	50	0	0	0	0	0	0
ハードシューター	3	50	24	50	70	0	0	0	0	0	0
ダブルインパクト	3	45	30	50	60	0	0	0	0	0	0
龍のＹ字	3	60	40	60	65	10	20	0	0	0	0
哥羅(ゴロー)											
木づち	2	41	16	30	30	0	0	0	0	0	0
鐵のハンマー	2	50	20	40	20	0	0	0	0	0	0
バトルアックス	3	55	30	45	45	0	0	0	0	0	0
冷凍マグロ	2	80	22	20	40	10	0	20	0	0	0
龜の甲羅	2	55	28	40	45	0	0	0	0	0	0
マジカルハンマー	2	55	24	34	45	10	5	5	5	5	5
大富豪ハンマー	2	55	30	35	30	14	0	0	0	0	0
最後の審判	4	65	45	45	48	28	0	0	0	0	0
ガイアハンマー	3	65	40	10	48	25	0	0	0	0	0

露比(ルビー)

名字	ATTACH	WHp	攻	耐	速	魔	炎	冷	雷	風	聖
黃金のリング	2	45	10	40	65	20	15	0	0	0	0
クリスタルリング	2	53	15	40	64	35	0	0	0	0	20
精靈のリング	3	64	35	40	69	65	0	0	0	15	20
女神のリング	3	62	38	40	58	60	0	0	26	0	0
魔王のリング	3	70	40	40	44	60	18	25	18	18	0
メビウスリング	2	89	66	70	88	80	0	35	45	60	50

活卡加(ウンガガ)

名字	ATTACH	WHp	攻	耐	速	魔	炎	冷	雷	風	聖
シンキロウ	3	72	63	45	77	0	10	0	0	20	0
パルチザン	3	60	55	45	90	0	0	0	10	18	0
大地の槍	4	74	68	50	75	0	0	20	0	0	0

奧斯莫多(オズモンド)

名字	ATTACH	WHp	攻	耐	速	魔	炎	冷	雷	風	聖
マジンガン	4	50	22	30	55	0	0	0	0	0	0
シャッカル	4	58	30	35	65	8	0	0	0	0	0
ブレスガン	4	45	34	50	60	10	5	5	5	5	5
スーパーノヴァ	3	84	90	98	88	30	35	30	30	30	35

Attachment Item

名字	買價	賣價	效果
炎	300	150	武器炎屬性 +3
冷氣	300	150	武器冰屬性 +3
稻妻	300	150	武器雷屬性 +3
風	300	150	武器風屬性 +3
聖	300	150	武器聖屬性 +3
合成玉	—	—	將武器破壞而取得獨有附加道具
攻擊	300	150	武器的攻擊力上昇(1~3)
耐久	260	130	武器的耐久力上昇(1~3)
早さ	260	130	攻擊速度上昇(1~3)
魔力	300	150	炎等屬性能力上昇(1~3)
ガーネット	—	600	"武器附加：攻擊 5, 炎 10, 石・岩 10, 獸 10"
アメジスト	—	600	"武器附加：冷氣 10, 恐龍 10, 魔法師 10"
アクアマリン	—	600	"武器附加：冷氣 5, 魚 10, 空 10"
ダイヤモンド	—	600	"全敵屬性 +5, Metal+10"
エメラルド	—	600	"魔力 10, 恐龍 10, 植物 10"
パール	—	600	"耐久 10, 雷 10, アンデッド 10"
ルビー	—	600	"早さ 10, 炎 10, ミミック 10"
ペリドット	—	600	"武器附加：攻擊 5, 聖 10, 植物 10, 獸 10"
サファイア	—	600	"武器附加：風 10, 空 10, 魔力 10"
オパール	—	600	"武器附加：耐久 10, Metal10, 魔法師 10"
トパーズ	—	600	"武器附加：攻擊5, 早さ10, アンデッド10, 空10"
トルコ石	—	600	"武器附加：冷氣 10, 石・岩 10, 寶箱怪 10"
太陽	—	1000	"攻擊 10, 屬性 10, 對全怪物屬性 3"
ディノスレイヤー	300	150	對恐龍和爬蟲類怪物有效(+3)
アンデッドバスター	300	150	對不死類有效(+3)
シーキラー	300	150	對水中型怪物有效(+3)
ストーンブレイカー	300	150	對石和岩類怪物有效(+3)
プラントバスター	300	150	對植物類怪物有效(+3)
ビーストバスター	300	150	對獸類怪物有效(+3)
スカイハンター	300	150	對飛行類怪物有效(+3)
メタルブレイカー	300	150	對金屬類怪物有效(+3)
ミミックブレイカー	300	150	對寶箱怪類怪物有效(+3)
メイジスレイヤー	300	150	對魔法師類敵人有效(+3)





TEXT：小璘

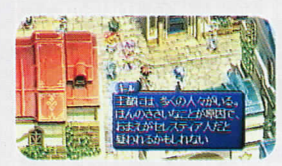
Tales of Eternia
進入Celestia世界

GAME PS GAME DATA

製造商	NAMCO
售價	6800 日圓／9800 日圓（PREMIUM BOX 版）
發售日	發售中
容量	CD-ROM ×3
記憶	1 Block／6-7 Blocks（PocketStation）

PS／RPG／對應PocketStation、Dual Shock、Multi Tap







真實與謊言？！

Rid 他們在誘惑之密林休息的時候，談及到Meredy會在收集完大晶靈後返回Celestia，然而乘載Meredy來Inferia 的機器「古里美Craft（クレーメルクラフト）」已經在著陸時墜毀；為此，他們在搜集大晶靈的同時，亦要找尋讓Meredy返回Celestia的方法。

越過危險的森林，Rid 他們向北行就可到達王都Inferia 。在那裡，Meredy的行為受不少途人矚目，但由於王都內的人因為種種原因而對Celestia 人沒有多大好感，為了安全起見，Keel就提醒她盡量不要做出惹人注目的行為。

CHECK！王都Inferia（1）

王都Inferia 是一個比Mintche 更大的城市，那裡有各式各樣的店鋪，其中有購買道具的商店外，還有能觀看舞台劇的「王立劇場」和讓玩者進行比試的「王立鬥技場」。其中若觀看所有舞台劇表演將能取得道具，舞台劇共分8 場，但票價則由第一幕的10 Gald ，跳昇至最後一幕500000 Gald！十分昂貴。而至於王立鬥技場是讓人進行比試的地方，但參加比試的費用非常昂貴，而且以Rid 現時的實力都不能戰勝對手，所以還是不要浪費金錢好了。

太平樂[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

不戰勝[防具、飾物屋]

道具	價錢
チェインメイル	1900
ホワイトクローク	1480
サークレット	760
アイアンリスト	1320
ラウンドシールド	1600
レザーマント	100

武勇伝[武器屋]

道具	價錢
ショートランス	1920
クレセントアクス	2200
ヘビーグレイブ	2000
ポイズンソーン	1440
ウグイスブエ	1640

Lens 取得位置：

王立劇場櫃檯旁的盆栽

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
鬆蛋糕（ふわふわケーキ）	王立劇場入口（盆栽）	たまご、キルマフルーツ、ミルク、イチゴ
炖奶油（クリームシチュー）	Hotel Inferia（ホテルインフェリア）二樓（擺設）	ベアのにく、にんじん、たまねぎ、ミルク、ポテト

由於世界即將毀滅事關重大，因此Rid 他們便趕快到皇宮求守衛讓他們入內將事情稟告國王，可是守衛們卻以為他們前來搗亂，所以打算將他們收監，他們見狀當然立刻逃走。其後入城的計劃都不成功，首先在王立天文台的頂樓被工作人員阻止，跟著在Seyfert 教堂（セイファート教鴿^被大主教誤會他們是造謠者，最後更因此而被士兵圍捕。Keel覺得這是見國王的最佳方法，所以就自願被捕，可是代價就是等候接受死刑……

















Celestia 的陰謀

得知自己被國王誤會為第一級思想犯而被判處死刑，更沒有辯白的機會，Rid 他們當然感到不滿。但行刑隨即開始，士兵長向監牢注水，在這面臨生死存亡之時，Farah 發現水底有一個活栓，不過始終都不能成功鬆開它，最後幸得王立天文台長及時阻止行刑進行。







原來台長看到Keel於王立天文台遺下的論文，亦同意論文中的見解，所以就立刻告知國王以釋放他們。台長見Keel有獨特的見解，於是便邀請他協助其進行調查工作；至於餘下三人，國王便請他們留在宮中參觀。

CHECK！ Inferia 城

在 Inferia 城不單是用作休息，內裡還有一些道具和 Lens 可以取得，Rid 他們可以在離開城外前取得；但如果忘了取的話也不要緊，因為王城是可以再次進入的。



Lens 位置：

Rid 睡的床旁邊之櫃子

得到國王的招待，Rid 他們就在王宮內休息一晚，可是為了協助天文台長調查的 Keel 卻整夜沒返回寢室睡覺，還到第二天早上才與Rid他們會合。不久，公主和兵衛長來到請他們與貴族及王族們謁見國王，他們就到謁間室聽國王的宣佈。不出 Keel 所料，國王所宣佈的的確是與Inferia 和 Celestia 快要相撞之事，經過天文台長作詳細解釋，最後得出來的結論竟是因為 Celestia 人的陰謀而引起，國王更決定與 Celestia 人開戰！不單止 Rid 等人，就連謁見室內的所有人都感到震驚。其後台長更宣佈國家將會派出精銳部隊，利用光之橋前往 Celestia。















在謁見完後，Farah向天文台長打探有關前往 Celestia 的方法，台長雖然知道光之橋是能夠到達 Celestia，可是只是知道於 30 年前，曾有一位名為「巴烈魯(バリル)」的晶靈術士利用此橋前往 Celestia，至於光之橋所在位置和前往方法卻不知道。其後，Rid他們就由兵衛長的帶領離開 Inferia 城，並將能於Inferia 任何地方乘船的「乘船通行証(じょうせんパス)」交給他們；另外在離開之前，兵衛長還找了 Keel 商討一些事情……

離開了 Inferia 城，各人都對國王失去信心，Farah 更認為與其等國家去拯救世界，倒不如自己為世界出一點力還好，於是決定他們在搜集完大晶靈後，與 Meredy 一同利用光之橋前往 Celestia！現在他們既然取得了乘船通行証，便打算利用它離開 Inferia 港。



CHECK！王都 Inferia（2）

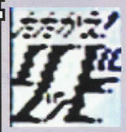
離開了Inferia城後，玩者可於王立鬥技場前遇到一位老伯，若與他談話後，會得知他正找尋著一把名為「Grip Sword(グリップソード)」的劍，就這樣，Rid就四出問路人有關劍的線索，得到武器屋前的男子和位於鬥技場內的武士之協助，他們終於找回失物並將之還給老伯。老伯為了答謝Rid，便給予 Rid 一個練習（PocketStation Mini Game）「戰鬥吧！ Rid（たたかえ！リッド）」，玩者就可以將「Eternal Poke 1(エタポケ1)」下載至PocketStation 內進行遊玩了。







CHECK！PocketStation Mini Game「戰鬥吧！Rid」

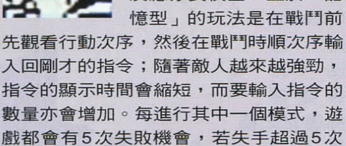


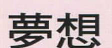


操作：↑＝こがはざん、↓＝まじんけん、←＝ほうおうてんく、→＝あきさざめ、決定鍵＝ジャンプ

玩法：遊戲共分為「反射型」和「記憶型」兩種，至於玩法方面，Rid 將會與 10 隻能力不同類型的妖怪戰鬥，玩者就要依照遊戲所給予的行動，利用按掣向敵人作出相對行動。「反射型」的玩法是在戰鬥中給予行動，玩者要即時按出相對鍵；隨著敵人越來越強勁，玩者的反應亦要快些。至於「記憶型」的玩法是在戰鬥前先觀看行動次序，然後在戰鬥時順次序輸入回剛才的指令；隨著敵人越來越強勁，指令的顯示時間會縮短，而要輸入指令的數量亦會增加。每進行其中一個模式，遊戲都會有5次失敗機會，若失手超過5次就會 Game Over。

心得：如自問自己反應慢的話，最後還是玩「記憶型」會好些，因為當玩者對付到第三位敵人時，所需要的反應是要一看到指令就要立刻輸入，否則就會立刻被敵人反擊的了。







夢想

Inferia 港就在王都 Inferia 的西北面，Rid 他們將乘船通行証交給那裡的守衛行過後，便到登船處詢問水手船隻的目的地，得知其中一艘是返回 Mintche，一艘則是到商業之町 Barole的。據水手解釋Barole非常繁盛，Farah 相信那裡可以取得一些大晶靈的情報，所以二話不說就決定乘上前往 Barole 的船。Rid、Farah 和 Meredy 三人登上船上，但 Keel 卻留在港口上並說自己為了協助台長找尋光之橋，所以暫時不能跟他們同行；雖然Farah她們很想Keel同行，可是到王立天文台工作是他的夢想，所以 Farah 沒有阻止他。就是這樣，搜尋大晶靈的工作又剩下 Rid、Farah 和 Meredy 三人去辦了。



CHECK！Inferia 港

Lens 位置：

往 Barole 登船處旁的木筒

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
魚鍋（さかななべ）	太公望（貓）	いか、キャベツ、まぐろ、だいこん





CHECK！Barole 港

在 Barole 港內有兩個寶箱，那些的寶物是屬於那裡的店主，若取走的話他們就會上前叫 Rid 付款的。首先於綠色帳蓬附近的寶物為防具「カイトシールド」，售價4000 Gald；另一個於橙色屋頂附近的寶物為防具「アーメットヘルム」，售價1440 Gald。玩者可自由選擇購買它或將之還給店主，可是一旦退回的話，玩者就不能再次取回並購買它了。

除此之外，玩者可於食村屋中取得道具「みずいろのかけら」，有了它就可以給大晶靈。而於食材屋門外，Rid 可與一位男子談話並從中得知 Barole 的位置，可是他會在其後索取 100 Gale 作情報費，玩者可選擇不給他錢的，所以可放心跟他說話。

泰佳（タイガイ）[食材屋]

道具	價錢
まぐろ	200
えび	80
いか	80

Lens 位置：

Barole 港左下方帳蓬內

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
墨魚圈（いかリング）	Barole 港左下方帳蓬（小木箱）	いか、レモン、キャベツ











取得風晶靈消息

他們來到在 Barole 的店鋪外看見一名男子責罵一位小孩，於是諸事的Farah就全不知情下為小孩辯護，可是後來才發現那小孩原來是一名小偷，還因此而讓他逃走了。幸好就在店主向她們追究責任時，一位身份神秘的男子突然上前以一大堆法律條款向店主理論，店主得知自己理虧才將事件平息。

這人叫 Ras（レイ），由於 Farah 被他取笑，所以取得稱號「むてっぽう（魯莽者）」。但為了答謝他，所以他們便到了 Barole 酒場吃飯。他們邊談邊吃，得知 Ras 是一位商人，不過最重要的是他們亦發現原來 Ras 是知道風晶靈的位置！他們要求 Ras 帶她們前往該處，但身為商人的 Ras 就索價50000 Gald以應承帶她們到達風晶靈之空洞，（選項無關係）不過最後他仍是答應免費帶路，並叫她們準備好一切後到宿屋找他。

準備好一切後，Rid 他們到宿屋與 Ras 會合。Meredy 一見到 Ras 便上前抱著他，估不到 Ras 與 Rid 一樣，當 Meredy 擁著他時會發出一些彩虹光線！這又是Meredy所謂的「菲布里路」？於是他們四人便一同前往到風晶靈之洞了。













CHECK！商業之町Barole

麥比拉（マッピラ）[食材屋]

道具	價錢
ブレッド	60
パスタ	60
ベアのにく	150
ミルク	50
チーズ	60
キャベツ	60
ポテト	50
にんじん	50
レモン	60
キルマフルーツ	80





柯姆尼（オオムネ）[武器、防具屋]

道具	價錢
パルチザン	2960
スティールソード	2400
ナイツサーベル	1600
ニードルグローブ	2400
メイス	1200
ウグイスブエ	1640
チェインメイル	1900
ミスティローブ	1440
アーメットヘルム	1440
ブレスレット	3360
バックラー	460
ラウンドシールド	1600

雅勒加（アナガチ）[飾物屋]

道具	價錢
マジックミスト	6000
ポイズンチェック	6000
パラライチェック	24000

約仙霸（ヨシンバ）[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

Lens 位置：

雅勒加內的金瓶

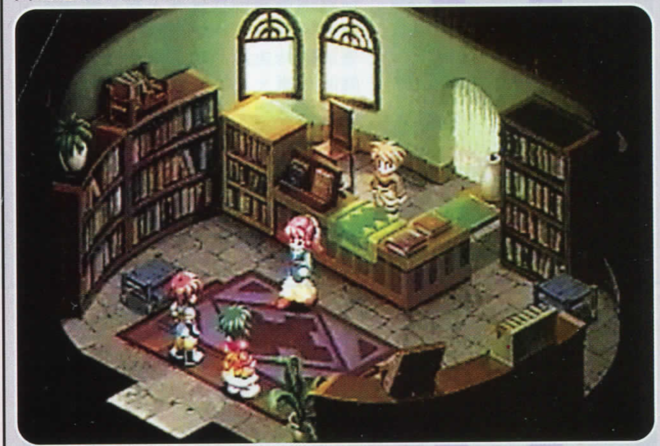
料理習得位置：

料理	位置	所需材料
牛扒（ステーキ）	Barole 酒場（バロールの酒場）二樓（醉酒老伯）	ベアのにく、にんじん、ポテト
奶汁烤菜（グラタン）	Barole 宿屋（バロールの宿屋）房間（大櫃）	パスタ、えび、ミルク、チーズ

特別事件：

Catherine 和 Pierre 的事情（3）

來到Barole的書店，Rid等人又再次遇上Catherine。她說來到這裡是因為購買世界地圖從而前往王都與Pierre會合，可是據店員所說她買的是 Barole 市鎮地圖……



小偷的去向（1）

因Farah的誤會而放走了的小偷，將仍然留在Barole內，Rid他們曾先後從多個地方發現他的行蹤。先在柯姆尼對出的一個白色帳蓬下，繼而是在雅勒加對出的帳蓬下，接著是 Barole 宿屋大堂的櫃子處找到他，但是全都被他成功逃脫，最後在Barole酒場外的紅色帳蓬下終於把他捉住。經過Farah一番訓話後，小偷終於帶著悔意離開。而當他們重返 Barole 宿屋時，小偷將「ルーンボトル」送給他們。





Mini Game「算術之勝負」

操作：↑、↓＝選擇山／取走石頭數目、○＝決定



玩法：在遊戲中有三座山，每座山都會有一定數量的石頭在內，而玩者就與對手輪流於每回合中，選出其中一座山並取出最少1顆、最多3顆石頭，能最後取走所有石頭者為勝出。

心得：不論每座山的石頭有幾多也好，只要在最後一座山內剩下4顆石頭、而行動者為對手的話，勝利就一定會屬於玩者的了。

找尋大晶靈的原因



離開Barole，Rid三人就由Ras的帶領之下越過一條橋，並一直往西方沿著山邊進發。之後他們越過充滿敵人的草叢來到空洞前，但卻發現有兩位Inferia士兵看守著空洞，於是Ras便獨自上前與士兵商談。估不到一位商人竟可以說服士兵讓他們進入，然而Rid卻懷疑著隸屬國王的領土可以隨意讓平民入內，不過現在他們既然得到許可，就前去會見風晶靈了。

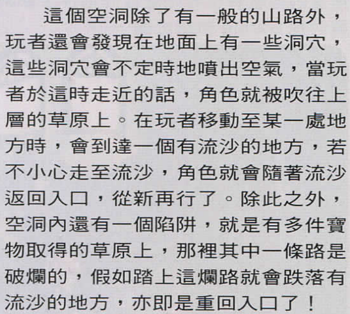
CHECK！風晶靈之空洞

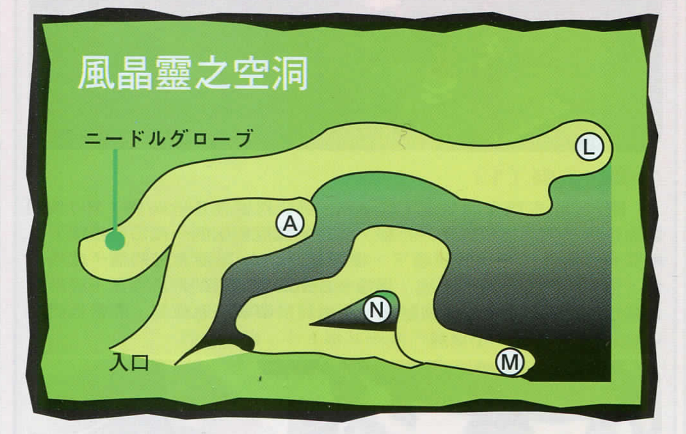


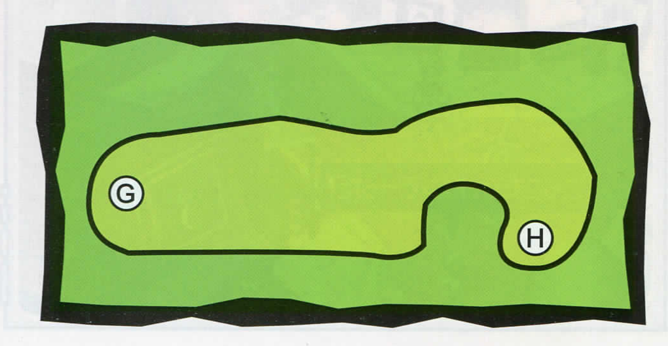


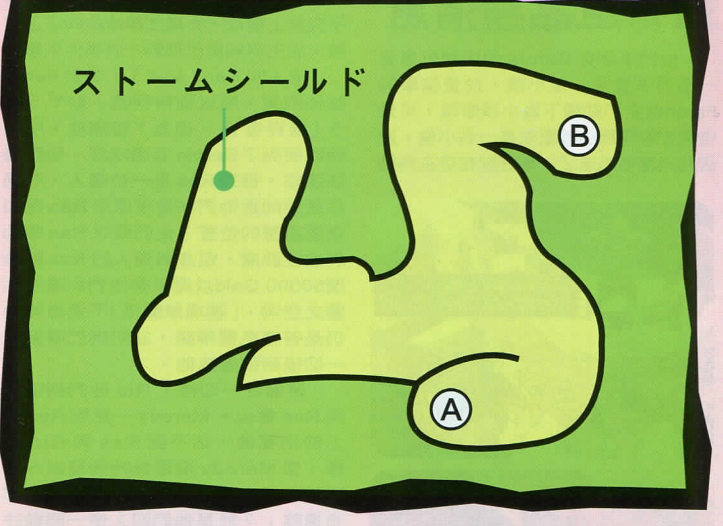


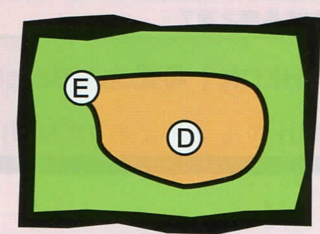
這個空洞除了有一般的山路外，玩者還會發現在地面上有一些洞穴，這些洞穴會不定時地噴出空氣，當玩者於這時走近的話，角色就被吹往上層的草原上。在玩者移動至某一處地方時，會到達一個有流沙的地方，若不小心走至流沙，角色就會隨著流沙返回入口，從新再行了。除此之外，空洞內還有一個陷阱，就是有多件寶物取得的草原上，那裡其中一條路是破爛的，假如踏上這爛路就會跌落有流沙的地方，亦即是重回入口了！

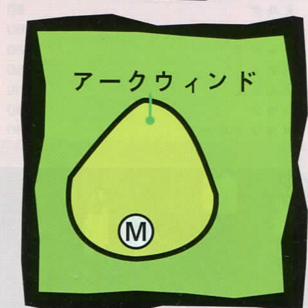


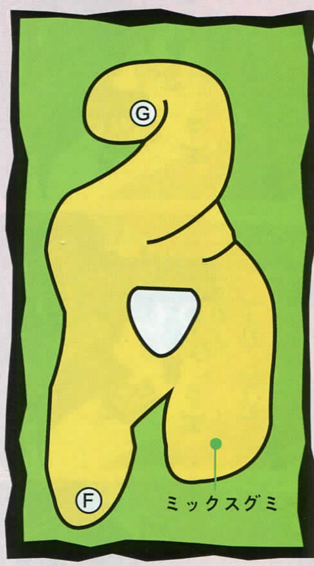


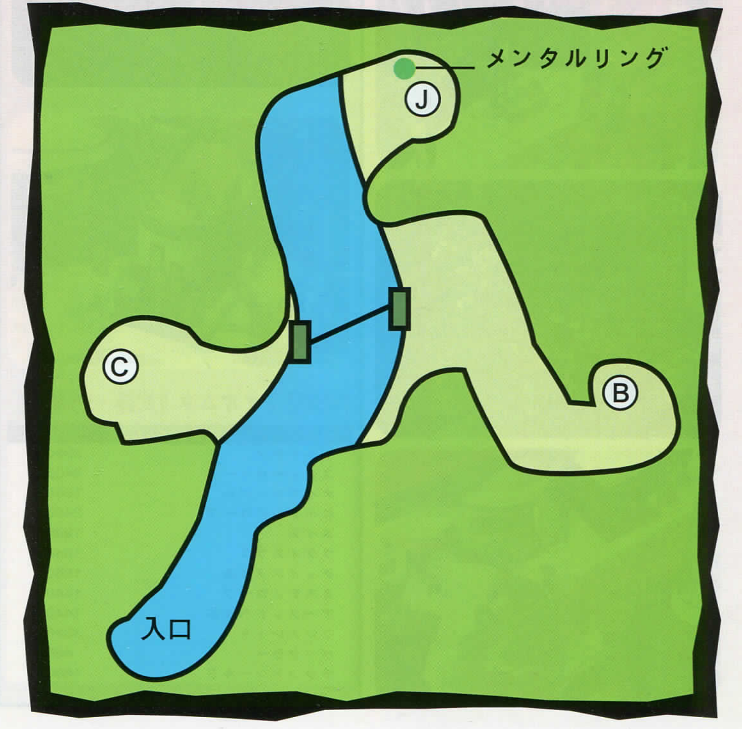












E
Load Point
休息處
F

O
ライフポトル
N

K
L

オレンジグミ
I
レモングミ
K

1800 GALD
Lens
H
J
アサルトダガー
I

BOSS
Load Point
O







Rid他們在途中走至一個較為安全的地方，於是就在那裡稍作休息。Ras問Rid何以會去見大晶靈，初時Rid也不想將事情告知的，但Farah則認為Ras知道後或許會幫助到他們，於是便將事情一一道出來。經過休息後，他們繼續前行，終於來到大晶靈的所在地。這位是風之大晶靈Sylph（シルフ），當它得知自己被邀請進入Meredy的古里美基治後，便說要他們以戰鬥顯示他們的決心才會決定是否進入，於是一場戰鬥就此展開。

BOSS 戰

名稱：シルフ

HP：6600

攻擊屬性：風

可得經驗值：1929 EXP

名稱：ラファール

HP：4500

攻擊屬性：風

可得經驗值及金錢：70 EXP & 150 GALD

Sylph的攻擊非常強勁，其中「エアスラスト」像是追蹤式的攻擊著我方大部份同伴，其HIT數不少，少一點HP也會被擊至死亡；因此若發現它出這招時，一定要在此時攻擊它以阻止這攻擊繼續。而隨Sylph來的兩隻妖怪都不難應付，只是比較阻著同伴行動，所以它們可讓其他角色對付，玩者則主要集中攻擊Sylph。最後，還是請各位帶多點回復HP及復活的道具吧！



分別與重逢

Rid他們終於能取得勝利，可是風晶靈Sylph仍是不是太願意進入古里美基治內，Ras見狀便上前用花言巧語說服它，Sylph最後亦認承協助他們。他們離開了空洞，士兵便上前找Ras傾談了一會，之後Ras便告知各人自己因有要事在身而要與他們分別。Meredy得悉後當然不願意就此讓他走，因為他與Rid同樣是「菲布里路」，但Farah最後還是安慰著她並讓Ras離開。

Quickie突然感到有些怪異而跑開，於是Rid他們亦跟著牠行，最後竟發現Keel！他剛才見到有一位陌生人從Rid他們的方向走過來，便問這是何人，Meredy告訴這人叫Ras，是她們的新同伴，而她們亦將有關大晶靈及Grandfall的事告訴他。Keel得知後感到十分憤怒，因為這一來又會令他們被人誤會為罪人。Meredy被Keel的說話嚇得身體震起來，Rid和Farah見狀便上前指責他不對，Keel亦感到自己太過衝動，便向Meredy道歉。

之後，他們說回有關大晶靈的事。現在他們尚有火晶靈未找到，但世界那麼大，都不知道要到何時才能找到。說到這裡，Sylph便從古里美基治中走出來，將一個能夠於空中加速移動的「空氣板（エアリアルボード）」送給他們，只要他們在平地、海和河流處移動時就可以利用它，但只限有風之晶靈的世界才可使用。有了這有用的道具，他們就可利用自己的力量來找尋火晶靈的所在地了。

看過地圖後，他們向著東面，利用空氣板前往到一個非常炎熱的沙漠地區「熱沙之町Chambard（シャンバール）」，相信火晶靈就是在附近吧！就是這樣，他們便向各村民打探有關火晶靈的消息。從Bistro Chambard（ビストロシャンバール）門外對出的樓梯下之男子中得知，火晶靈就在Chambard東南面的火晶靈之谷內，於是他們便立刻出發前往到該處。















CHECK！熱沙之町 Chambard

在熱沙之町雖然不是有太多店舖，但卻有一些有趣的地方，例如在道具屋旁有一位名為「Elane（エレーヌ）」的少女，若果收集得一定數量的Lens的話，她便會給玩者一些重要的道具；而在武器及防具屋附近的Bistro Chambard，將會是一間料理鬥技場。那裡會進行烹調「蛋包飯」的比賽，玩者可以自由參加，但每次都需要給予10000 GALD作參賽費。









逃水（逃げ水）[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

Heat Up（ヒートアップ）[防具屋]

道具	價錢
リングメイル	3500
クロスヘルム	3600
ゴールドクレスト	3560
カイトシールド	4000

Hot Shot（ホットショット）[武器屋]

道具	價錢
ダオ・ブレード	4400
クレセントアクス	2200
ハルバード	3800
ブリティホラガイ	3160
ジェムロッド	3200

See through（シースルー）[防具、飾物屋]

道具	價錢
ホワイトクローク	1480
シルククローク	1840
フェザーローブ	1560
ブルーリボン	2800
レザーマン	100
キッチンミトン	3560

Shan食品（シャン食品）[食材屋]

道具	價錢
ブレッド	60
パスタ	60
ライス	100
ベアのにく	10
いか	80
えび	80
チーズ	60
たまご	50
ミルク	50
まぐろ	200
とうふ	60
こんにゃく	60

Lens位置：

沙灘前的水池、Bistro Chambard二樓嘉賓檯右手邊的椅子

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
炭燒意粉（カルボナーラ）	Chambard宿屋（シャンバール宿屋）房間右上方（床）	パスタ、チーズ、ベアのにく、たまご、ミルク
海鮮意粉（ペスカトーレ）	Bistro Chambard的人像旁（酒瓶）	パスタ、いか、えび、トマト

特別事件：Catherine和Pierre的事情（4）

Rid他們於See through內遇見Cathrine！她這次是為了問路而來到這裡，但店員卻乘機推銷貨品；得到Farah的協助，Cathrine終能擺脫店員的推銷並趕快前往王都。



Mini Game「ChamBalloon（シャンバルーン）」

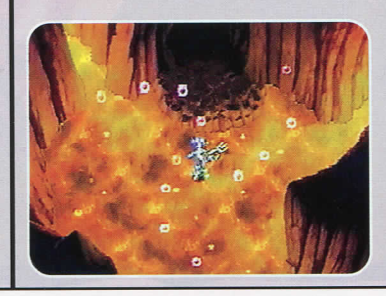
玩法：與平時的戰鬥無異，不同的只是玩者要控制Rid，在限時之內於戰地上攻擊球體「ChamBalloon」，若能於目標時間內完成就算勝利。

心得：最好利用技來攻擊ChamBalloon，這樣就可一次過攻擊多個和可快些完成遊戲。

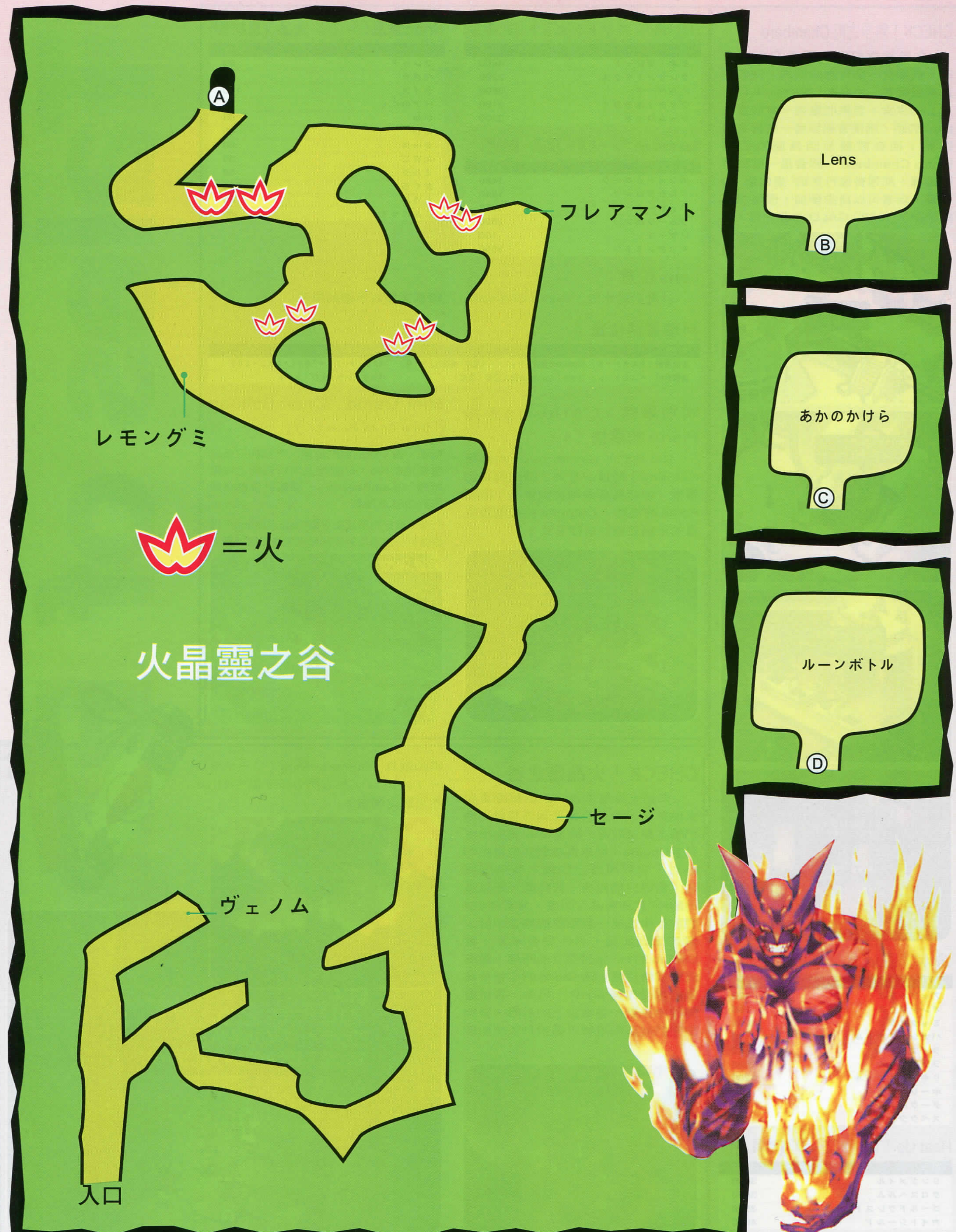


CHECK！火晶靈之谷

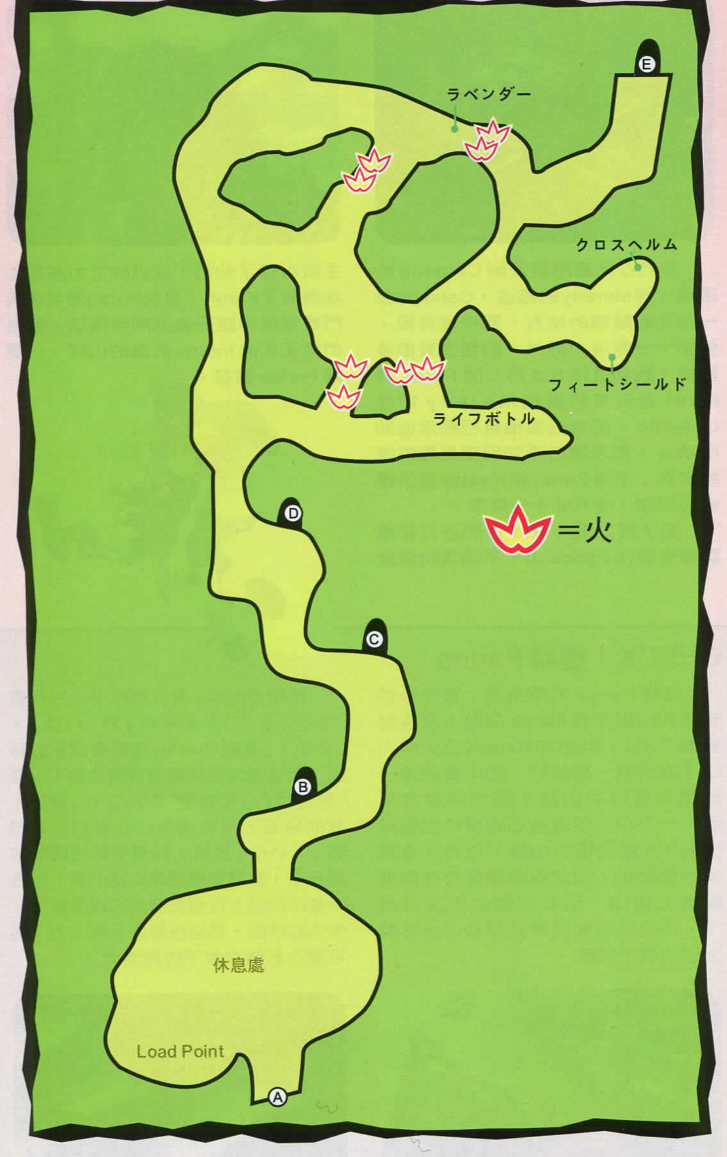
來到火晶靈之谷，由於那裡實在太酷熱了，而且前面又滿佈溶岩，他們根本無法前進。於是Keel便喚出水晶靈Undine，請求為他們減低當中的熱力，它利用自己的能力令熱度減低，但這只能維持一段時間。它以自己的HP代表著其忍耐度，每當Rid他們於谷中走至一段距離或被途中的火焰灼傷到的話，HP就會減少；當Undine的HP值減至0的時候，熱度就會回復正常，而Rid他們亦會被高溫灼傷從而減少HP。另外，各位會於谷中見到一些被鎖上的石門，要開啟它們就要利用將火晶靈打敗後所取得的道具「Sorcerer Ring（ソーサラーリング）」，於石門外按手掣「R1」才可將之開啟。

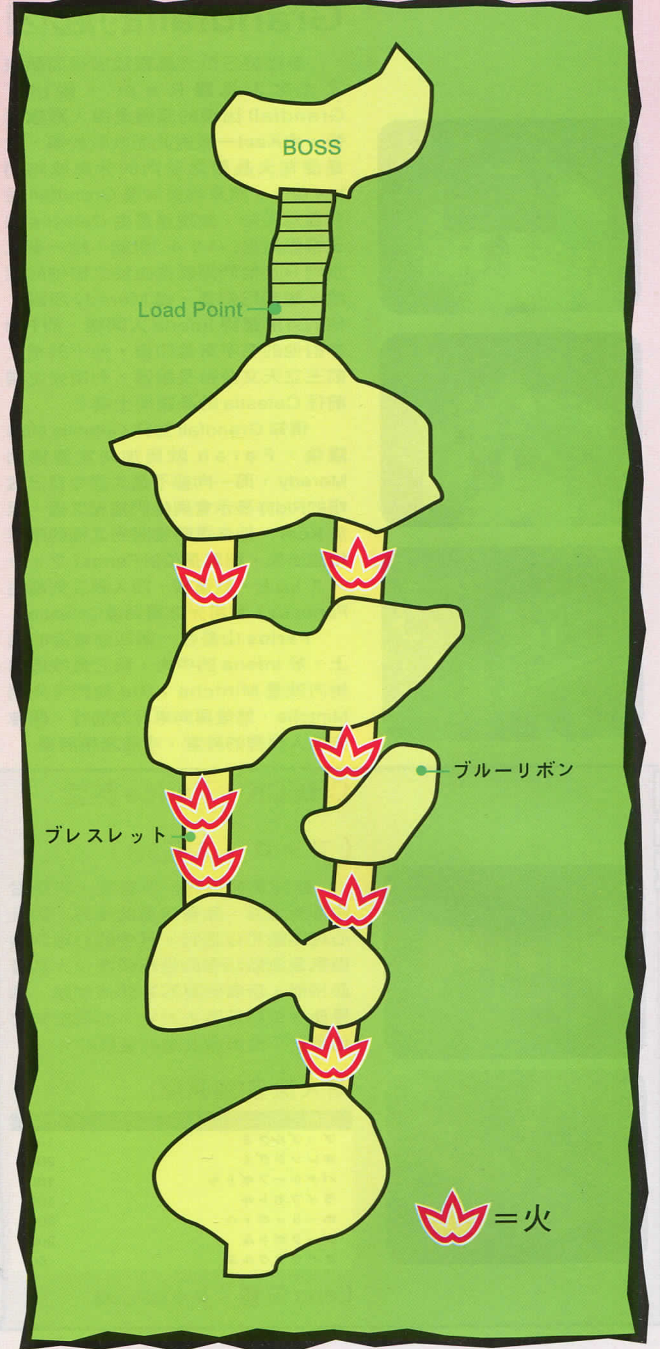






A
フレアマント
レモングミ
=火
火晶靈之谷
セージ
ヴェノム
入口
Lens
B
あかのかけら
C
ルーンボトル
D





BOSS 戰

名稱：イフリート

HP：24000

攻擊屬性：火

可得經驗值：2723 EXP

來到火晶靈之谷的盡頭又是與大晶靈展開戰鬥的時候，火晶靈的名字叫Efreet（イフリート）。雖然它的身形龐大，而且其身體亦有殺傷力，碰到它時會扣掉能源，可是卻沒有之前對付風晶靈Sylph那麼困難。Efreet的主要攻擊都是以身體撞向我方同伴，或是使出從天空中降下火石頭的晶靈術「フィアフルフレア」，要防禦都不太難；只是Efreet的HP比較多，玩者要耐心的攻擊它就可成功將之打倒。







將Efreet打倒後，它竟將身體變大令Meredy不能將之藏在古里美基治內。Undine看不過眼，便出來勸它幫助Meredy他們，最後Undine不理Efreet的決定，私自將它推進古里美基治中。收集了三位大晶靈後，它們三位合為一體變成了光之大晶靈Rem（レム）顯現在Rid等人面前，它是管理三位大晶靈的統括晶靈。於是Farah便Rem請求它阻止Grandfall發生，可是它以這是人類釀成的災難為原因而沒有應承，最後也只是將一件可以通往光之橋的道具「Sorcerer Ring（ソーサラーリング）」交給Rid，說罷便變回三位大晶靈了。





Grandfall的起因

自從把三位大晶靈找出後而顯現了光之大晶靈Rem，說出了Grandfall出現的原因是由人類釀成後，令Keel一直對此而耿耿於懷，於是便在火晶靈之谷內的休息處詢問Meredy。原來她是知道Grandfall並非自然災劫，並說這是由Celestia的王帝巴烈魯(バリル)引起，她一直也沒向Rid他們提起是由於太害怕的原故。說起巴烈魯，據Meredy所說，他的外形是與Inferia人同樣，而Rid亦對他的名字有些印象，他不就是之前王立天文台台長說過，利用光之橋前往Celestia的晶靈術士嗎？

得知Grandfall並非Celestia的陰謀後，Farah就更加決定要協助Meredy，而一向都不是太想令自己麻煩的Rid亦表示會與她們找光之橋。至於Keel，他在這時候將光之橋的所在地說出來，那就是位於Farlos(ファロース)山上。就這樣，四人就立刻前往Farlos山，利用光之橋到達Celestia。

Farlos山是在一個四面環海的島上，於Inferia的中央，跟它最接近的地方就是Mintche；Rid他們可先到Mintche，然後再向東北方而行，便會先進入那裡的教堂，才能繼續前進。





他們在休息時談及到Celestia的環境，經Meredy的描述，Celestia是一個比較陰暗的地方，那裡沒有風，但卻十分寒冷，另外，那裡還有很多機械。說到這裡Rid再次問Farah與Keel是否真的要跟Meredy前往Celestia，因為他害怕自己無沒返回Inferia，與及擔心不知那裡是個怎樣的世界；不過Farah和Keel都堅決要前往那裡，令Rid十分無奈。

到了第二天，Rid他們正打算離開教會前往Farlos山，不過這時候教主就叫停了他們，並以神之力將回生功賜給了Farah；自此Farah便可在戰鬥或冒險中讓死去的同伴復活，而他們就正式向Inferia最高的山峰——靈峰Farlos進發。



CHECK！Farlos教堂

(ファロース教âô)



雖說這裡只有一所教堂，可是當中卻有道具、免費休息的地方，與及心理測驗可以進行。其中的心理測驗遊戲是測驗玩者的性格與哪位大晶靈最相似，玩者將要回答30條問題，結果便會依照答案去判定，而得出來的結果是不會影響遊戲的發展的。

商人信者[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

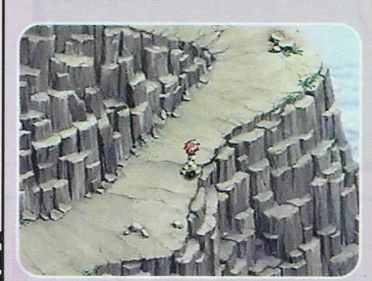
Lens位置： 休息室的衣櫃



CHECK！靈峰Farlos

靈峰Farlos非常險要，首先他們會遇到山崩而與Farah失散，之後就會剩下Rid、Keel和Meredy三人用入口下方的另一條路行。途中會經過一些路勢相似的山路，那裡將會有落石，一不小心就會被石頭擊中從而減少HP。越過這些山路，他們又會走到一個岩山，由於要繼續前行就需要攀繩上岩山，而有些繩索則沒有放下，因此玩者將需要控制Quickie爬上岩山放下繩索。

控制Quickie有三個指令，它們是「そこ！」、「がんばれ」和「いけ」。「そこ！」是叫Quickie在其身處附近調查，若有繩索的話牠就會將之放下；而「がんばれ」是利用「がんばれ」爬往上放的岩石，沒有繩索的話牠就不會移動；「いけ」是跳，牠是會跳往隔鄰的岩石上，當然如果相距太遠的話，牠是不會跳的啦！玩者要將所有繩索放下，先向右移動，然後往移動至最上方，便可通往各條未放下的繩索處了。



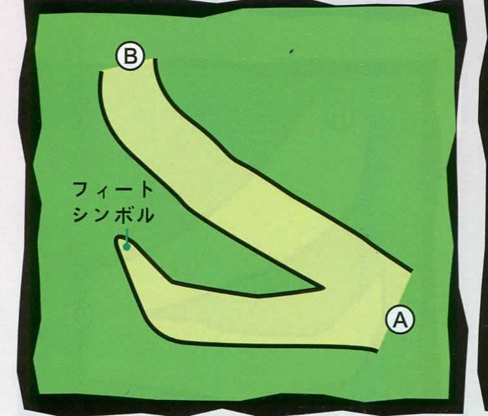


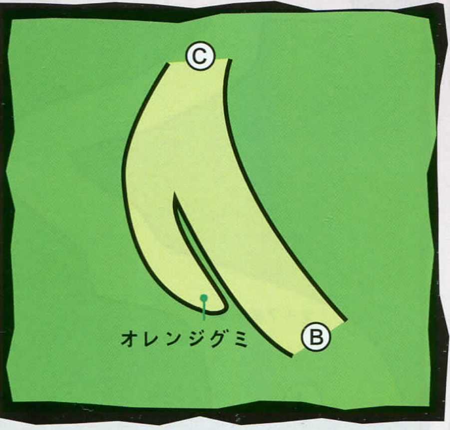


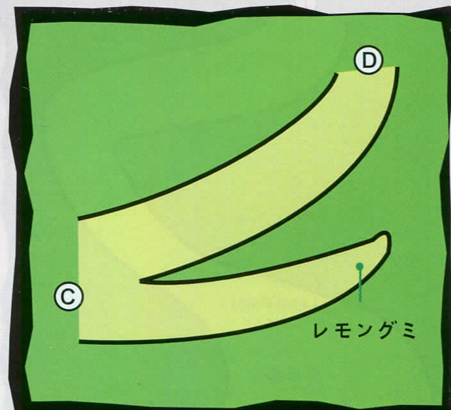


靈峰Farlos

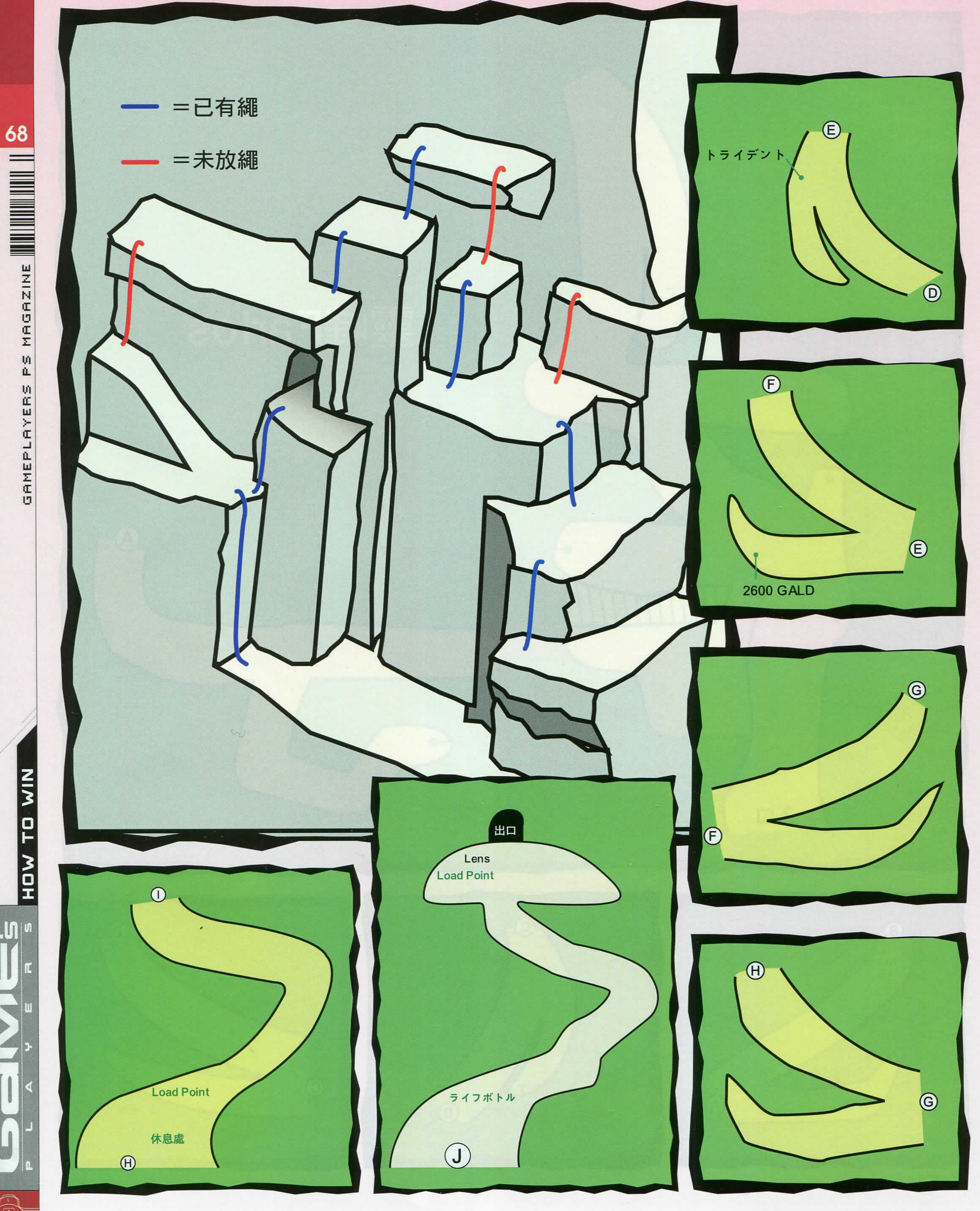
フレアボトル
デュエルヘルム
アンクシールド
クリスタルローブ
アップルグミ
入口
A







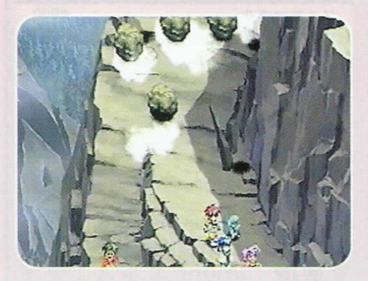



＝已有繩
＝未放繩
E
トライデント
D
F
E
2600 GALD
G
F
出口
Lens
Load Point
I
Load Point
休息處
H
ライフボトル
J
H
G

假裝的同伴

在上山途中不久，山上突然滾下巨石，引致Farah與Rid他們失散了。不過他們相信Farah懂得行上山頂，所以他們就決定到那裡與她會合。幸好，Rid他們終於在沿途找到Farah，她還與Ras同行，可是因為Rid與Farah有一段相距，所以決定自各前往山頂。

Farah與Ras同行時，Ras為Farah身為平民，但卻沒有把Grandfall這事件交給國家去處理，而由自己去拯救感到奇怪；可是Farah認為既然國家不可信，就要不論受到國家的阻止都要靠自己的力量，畢竟讓竟人民和平地生活才是她的理想。但這一點卻與Ras的想法有些出入。他們邊行



















邊談，於是談到Meredy來Inferia的事，其後Ras覺得Farah他們沒理由相信Meredy，於是Farah便反問Ras相信什麼人，他便回答自己只相信自己的母親，之後便繼續上路了。

至於Rid方面，他們經過崎嶇的山路，終於也能登上靈峰Farlos山頂並與Farah會合。他們見到Farah平安無事也鬆了一口氣，而Keel在這時便上前與Ras道謝及道別。Farah和Meredy都不想Ras離開，特別是Meredy，因為他是其中一位「菲布里路」，但Keel卻以他以「局外人」為理由而請他離開，Ras也只好與Farah她們分別。

之後Rid利用光之大晶靈Rem所給予的Sorcerer Ring開啟那裡的石門進入石室，他們發現當中有一個石碑，經過Keel觀察後，便叫Meredy一起站在石碑前，並將手放在石碑上。他倆的古里美基治和石碑發生了強大的反應，三位大晶靈又再次合成一體，成為光之大晶靈Rem顯示在他們面前。它看見Rid他們如此決意前往Celestia，便將光之橋打開讓他們通過。然而在這時Ras再度出現，並阻止Rid等人進入光之橋。之後，Ras重新介紹自己，他的名字叫Rassis Fomalhaut（レイシス・ルエイン），是Inferia國的元老騎士。他前來的目的是為了國王給予的「Seyfert鎖匙（セイファートキー）」，當國家的和平受到威脅的時候，這鎖匙便會發出反應，他說原本這鎖匙一直也沒反應的，可是它卻在數月前顯示出指引。他照著指引前往，最後竟發現每次都是遇上Rid他們，這即表示Rid他們會令國家出現危機；而且Keel亦在王立文天台盜取了有關巴列魯的研究記錄，他為了保護國家，便多次故意「偶遇」他們。於是Farah請求Ras相信她們只是為了拯救Inferia，可是他卻說自己只相信國王的說話，就這樣戰鬥便立即展開。

BOSS 戰

名稱：レイシス

HP：4408

攻擊屬性：一

可得經驗值：1000 EXP

Rassis的HP雖然不高，但他使用攻擊技卻非常高超，當中有很多攻擊都是能一次過攻擊多位同伴。特別是他的「爪龍斬光劍」更能攻擊前方所有同伴，所以為了減少受傷同伴，最好分開兩批前後攻擊他；另外，這攻擊亦會令我方同伴減少很多HP，因此要多備回復及復活道具。而在戰鬥中最好不時顧及Farah，因為她能回復HP和讓人復活，故若她的TP用畢後要立刻恢復。





雖然Rid已將Rassis打倒後，可是看來Inferia國的士兵會隨著到來，於是他們便趕快進入光之橋。得到光之橋的傳送，他們已來到Celestia，那裡的確與Inferia有很大差別，太陽比較暗又沒有風，連空氣的感覺也不同。Keel對這陌生的世界感到很有興趣，但Rid卻與他成了強勁的對比，他害怕自己一生也要留在Celestia上，就連Farah也開始疑惑自己為何會到這裡來。Meredy見各人也累了，所以她便邀請各人到其長大的城市——Imen市（アイメンの町）休息。





Meredy 的故鄉

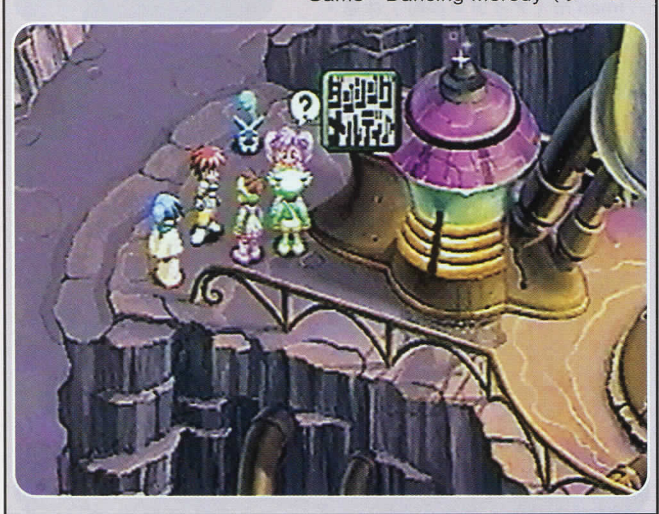
沿路往東行，Rid 他們便到了Meredy 的故鄉——晶靈的棲息市鎮Imen。Meredy 返回故鄉後顯得非常雀躍，更四處將朋友介紹給Rid三人認識，其中有三位朋友是武器屋的人；Keel 都對他們所製造出來的武器感到很有興趣，發現原來 Celestia 人用的武器是用晶靈的，而且技術還與Inferia的高很多倍，於是便跟他們一同研究！之後Meredy便帶三人回她家中休息。

原來 Celestia 人由 10 歲開始已經要自立門戶的了，所以Meredy家只有她一人。她招呼 Rid 他們可到睡房休息，但 Keel 仍想認識更多 Celestia，於是便請求Meredy她到市鎮參觀；至於Farah，她則想留在家中休息。就這樣，Meredy便帶著Rid和Keel出外。



CHECK！晶靈的棲息市鎮 Imen

在這次出外，Meredy她們要參觀完各處地方才能回家的，而其中道具屋「艾魯捷：Imen（エルス：アイメン）」還需在Keel與店主談話後才能購買道具的。在參觀途中，Meredy 將會為Keel解釋Celestia的生活，而在途中將會遇到兩位於晶動引擎工作的朋友，她們會將 PocketStation Mini Game「Dancing Meredy（ダンシング メルディ）」送給Meredy，玩者就可以將「Eternal Poke 2(エタポケ2)」下載至PocketStation內進行遊玩了。









Lens 位置：

Meredy 家的客廳茶几

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
糖飯（ザラメライス）	Meredy 家的客廳（機械人）	タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライズ、ホワイトソディ
雜果豆腐（あまにんどうふ）	圖書館書桌（書本）	ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソディ

福度：Imen（フドゥ：アイメン）[食材屋]

道具	價錢
ブレッド	60
ライス	100
チーズ	60
ミルク	50
タスクのにく	150
レタス	60
キャベツ	60
きゅうり	50
トマト	80
バナナ	50
キウイ	80
アマンゴ	80
ホワイトソディ	60

巴布斯：Imen（バブス：アイメン）[武器、防具屋]

道具	價錢
ソ・サーベル	8000
ウォーハンマー	9000
バルディサシュ	8400
グラディウス	8400
シルバーナックル	7600
ルビーワンド	7200
スプリントメイル	8000
アンバークローク	7800
クリスタルローブ	4200
デュエルヘルム	5000
ストライプリボン	5200
ファインシールド	6000

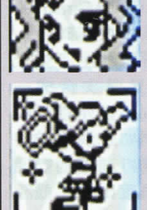
艾魯捷：Imen（エルス：アイメン）[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

PocketStation Mini Game 「Dancing Meredy(ダンシング メルディ)」







操作：決定鍵＝跳舞

玩法：玩者在遊戲中會扮演著Meredy跳舞；隨著遊戲的開始會放出音樂，而在畫面中央的Meredy亦會從其身後顯示了一個四方框，這些四方框就是依照著音樂的拍子而逐漸放大。當四方框顯示至最大時，玩者要按下決定鍵，Meredy便會依著按鍵時間的準確程度來跳舞，及給予「OK」、「GOOD」和「COOL！！」三個分數。

心得：聽熟遊戲音樂便能在按鍵時準確些了。



加利挪斯

遊覽完Imen市後，Meredy提意回家休息，但好奇心旺盛的Keel還意猶未盡，他相信仍有一些地方未到的；這時Meredy只想到還有圖書館未去，不過她以為那裡沒有什麼有趣，所以便沒有帶他們看。身為學者的Keel又怎會不到這能讓他學習的聖地呢？Keel要求Meredy一定帶他看看，於是乎Rid先回家休息，而Meredy就繼續帶Keel到圖書館。

返回家後，Rid發現Farah原來將燈關起來靜思。Rid覺得自從Meredy來到後就發生了很多事，與大晶靈見面至最後從靈峰Farlos來到Celestia等……而這時Farah更對自己為何當時會幫助Meredy而感到奇怪，她完全不知自己在想什麼，亦開始懷疑自己是否與Ras所說在逃避中。提到Ras，Rid覺得他在戰鬥時有些迷惑，他知道Ras是有反擊的時候，但Ras卻沒有反擊到。當Rid安慰了







Farah一番後，便回睡房休息了。

在Meredy家休息了一夜，Rid便一早找Farah她們，可是竟發現Meredy和Keel也沒有回家睡！於是Farah便決定往圖書館找她們。來到圖書館，只看見Meredy充滿倦意的向Keel解說書中的美露歷絲語，Keel完全沒顧及她的感受，Farah便立刻上前指責Keel。當Meredy知道現在已是早上的時候，便累得睡在圖書館內；Meredy不惜放棄睡覺時間為Keel翻譯，令他有點內疚，於是他們就將Meredy帶返她的家休息。

Meredy得到休息後終於回復精神，她還在家中利用「雅拉拿(エラーラ)電話」與遠方的人通話。雅拉拿電話是由加利挪斯(ガレノス)發明的，它是著連接Imen市和Luichka(ルイシカ)市的電話。說到加利挪斯，他可是研究打倒巴烈魯的人，而且亦是他將Meredy送往Inferia，更設計了古里美基治，是一位非常出色的人，於是Meredy便提意找他商談。據Meredy所知現在加利挪斯住在Luichka市，她們將需要前往龍岩山脈，然後再往東行才到達那裡。







記得昨天三位武器屋的人在介紹晶靈鐵道的燃料時曾提及過，到龍岩山脈是要利用鐵道，於是她們就到東面的Imen車站(アイメンâw)。然而列車並沒有開出，這是因為除了少了人乘搭外，還因為沒有燃料，所以他們又再次返回Imen市。

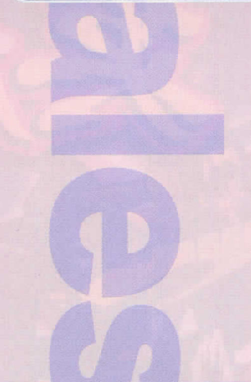
當他們來到武器屋購買燃料時，Keel問及加利挪斯是個怎樣的人，原來這位一位出色的晶靈技術研究者是Meredy的師傅！而Meredy則協助他研究工作，更因此來到Inferia。Keel得知後大感驚嘆，Meredy便從此得到「晶靈技師」的稱號。



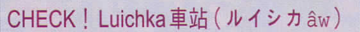








將燃料交給列車車長後，車長就將列車交給Rid讓他們自己駕駛，並順道託他們利用列車運送郵件。就這樣，經車長吹出哨子，列車便徐徐向著目的地進發，而駕駛者就是Rid！他要一邊送信、一邊駕駛列車，到達加利挪斯住在的地方「Luichka市」。



CHECK！Mini Game「晶靈鐵道」

操作：↑＝加速、↓＝減速

玩法：列車將會於一段距離內行駛(顯示在畫面上方)，每段特定距離也有一個車站，玩者就要控制著列車的速度，準確地令列車停頓於車站上。

心得：在Keel提示Rid將快到達目的地並盡快減速時，玩者才開始減速，便可準確地於目的地停站了。



CHECK！Luichka車站(ルイシカâw)

艾斯：Luichka(エス：ルイシカ)[武器、防具屋]

道具	價錢
グレートソード	6600
シルバーナックル	7600
メモリーW	8000
スプリントメイル	8000
アンバークローク	7800
クリスタルローブ	4200
デュエルヘルム	5000
ストライプリボン	5200

丁爾：Luichka(ティン：ルイシカ)[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

福度：Luichka(フドゥ：ルイシカ)[食材屋]

道具	價錢
ライス	100
タスクのにく	150
キャベツ	60
ポテト	50
たまねぎ	50
トマト	80
ビート	60
とうふ	60
レッドソディ	60
ホワイトソディ	60
ブラックソディ	100

To be Continued…







サンライズ英雄譚R

えいゆうたん

GAME PS GAME DATA R

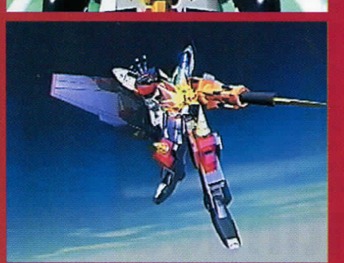
生產商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800 日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	141KB
發售日：	發售中

PS2/RPG/ 對應 DUAL SHOCK 2

TEXT BY SAKURA KI

SUNRISE 英雄譚 R
不滅的英雄們





最終話～往光之中～

流程：廊下→船室→廊下→ブリッジ

眾人見過光之柱內的不明物體之後，便回到多基奧(トキオ)內再從詳細計議。凱提議用勇者王把力量變弱了光柱打開，好讓亞斯坦迪II可以進入光柱，與控制奧拿巴度拉軍的主謀戰鬥。由於這次進入光柱未知能否安全回程，所以理惠艦長便下令明天正午正式出發，但是可以自願決定去留。

終於來到決戰的時候，眾人非但沒有離開戰線，各人都懷著必勝的決心自願進入光之柱。只看到凱的勇者王GAOGAIGA使出絕招後，光之柱便被打開一個洞，亞斯坦迪便趁機進入。眾人進入了光之柱後，發現好像去了另一個世界似的，這時在主角們面前出現了自護軍統領基力的戰艦。他說自護是被選中的民族，責任協助某東西統治各地。正當眾人被基力的說話弄得一頭霧水之際，阿寶叫主角展開戰鬥體勢。

VS 傑尼・撒比（ギレン・ザビ）

敵艦：ドロス HP 190 EN 60

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ジオング	50	40	50	飛行 / 先制 / 突破 破壞母艦時會破壞搭載機体
ゲルググ	40	30	30	對空
ドム（Ga）	35	40	30	先制
ドム（M）	35	40	30	近接
ドム（O）	35	40	30	突破
ギャン（M）	35	20	15	飛行 / 先制 破壞母艦時艦隻的 EN 回復力 -5
グフ（R）	40	25	25	近接/突破 破壞母艦時會破壞搭載機体
デザートザク×2	25	20	15	

VS 瑪達魯（マーダル）

敵艦：跳空間轉移基 HP 200 EN 100

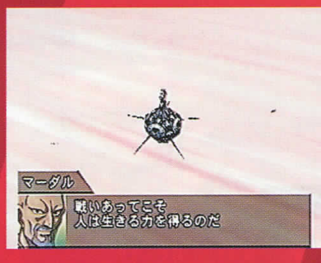
敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
邪神兵	60	60	50	近接 EN+30 = +突破 AT+50
ウィンガル ZEE	25	15	30	飛行 / 先制 對飛行 = AT+ 5 HP+5
プロマキス ZEE	30	20	35	近接 / 突破 對飛行 = AT+5 HP+5
ウィンガル ZEE（H）	25	35	25	飛行 / 近接
モノコット×3	15	25	15	對空

把基力那幻影敵人戰勝了之後，各人耳邊響起一把謎之聲音後，眾人眼前便出現了瑪達魯的戰艦。祖祖王子看來有點迷惑的樣子，不過被他的手下史拉謝提醒後，眾人便再與這影之瑪達魯作戰。





眾人合力把瑪達魯打敗後，又再響起了之前的謎之聲音，並且說了一些瑪達魯曾經講過的話。祖祖和眾人正奇怪那謎之敵人為何會知道那麼多事情，不過主角和五飛卻說不會理會這些，只要相信自己的心而戰便可以。突然又有敵人出現，不過這次卻令眾人更加驚訝，因為面前的敵人正是亞斯坦迪 II，而且還傳來主角和張五飛的聲音，他們又再說著剛才理直氣壯的說話。眾人與自己的影子戰鬥，所有機体和武裝物品也會與玩者的一模一樣。因為玩者應該很清楚自己的資料，要打倒他並非太難。





消滅了那冒牌亞斯坦迪 II 之後，那謎之聲音又再出現，很明顯到目前為止所有的戰鬥也是那謎之物體引起。就在眾人決意要盡快結束這場戰爭之時，目前出現了那像戰艦又像機体的謎之東西。理惠探測到有很大的雲海的能量正被那東西吸引著，在外面世界的人亦可以感覺雲海正在快速地流動著。來到這裡並沒有退後的餘地，所以眾人便向那惡魔般的東西發動攻擊。這一個敵人稱為美狄艾達（ミーディエイター）HP 250 EN 120，是個擁有曾經出現過的機体，因此消耗戰已經並沒有什麼作用。最佳的方法是一邊防守一邊進攻。例如先把GAIGAOGA這些HP較高的機體放在艦外，然後不要使用他攻擊或迎擊，待他儲存足夠EN後使用特殊攻擊敵人。另一方面利用飛彈和機体作迎擊之用，只要GAIGAOGA能攻上兩次後，再以密集方法攻擊很快會打敗它。





眾人力盡所有力量把美狄艾達打倒後，光之柱的力量便散失在晴空之中。這時GGG的神子（ミコト）聯絡上亞斯坦迪II，她向凱祝賀之後，便叫主角接聽從古拉狄亞大陸接駁過來的通訊。主角聽了之後顯得有點驚喜，理惠亦不敢相信自己聽到的，主角更嚷著叫理惠立即起航回古拉狄亞大陸，理惠檢查過亞斯坦迪 II 的狀況後便下令起航。眾人在艦上都因為戰爭結束而興高采列，而且亦各自回到原本居住的大陸。主角和理惠回到古拉狄亞之後，前來迎接他們的人除了他們的父親外，原以為在奧斯多拉大陸為救眾人而犧牲的露亦在場，這個便是主角嚷著回去的原因。

FIN
前言

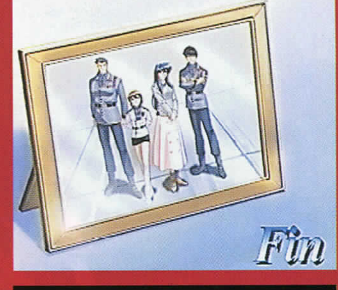
玩者來到這裡會否覺得意猶未盡？請不要擔心，因為來到這裡只是完成了本篇的故事，還有隱藏的模式「英雄譚」等著玩者完成。由於玩者已經玩了這麼長的時間，對於戰鬥亦有一定的熟悉，再加上接下來這模式的故事亦比較長，因此筆者便不會像本篇那裡詳解每場戰鬥，但仍會簡略地講解一些重要的戰鬥。不便之處，敬請原諒。

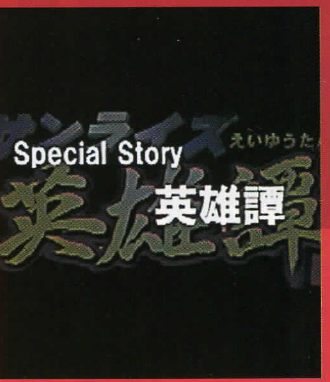
首先讓筆者講解一下這隱藏模式，故事進行時會發生的EVENT，將會分為「必須EVENT」和「自由EVENT」兩種。前者玩者必須要發生才會繼續故事的，而且每次完成後便要回到巨大戰艦古拉嘉蘭（グランガラン）與女王絲娜（シーラ）報告後才會發生下一個EVENT。至於後者是玩者可以自由遇到的EVENT，就算MISS也不會影響故事的發展，只要達到某些條例便會出現。本攻略將會以必須EVENT為主，確保玩者能夠完成遊戲為目的。



特別篇 ~英雄譚~

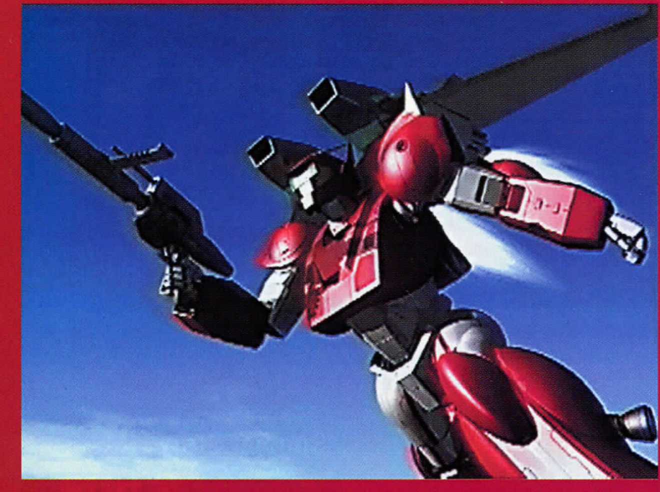
當日露能夠逃出鬼門關，全靠那個籃色機械人哥古救了她。不過由於太虛弱而被埋在遺跡之中，幸得布拉度的白色基地號救回亞古狄拉治療。經過美狄艾達之戰後的三個月，她的身體狀況亦回復得七七八八。這段時間主角經常也會到迪安鎮探她，但主角很擔心她身體檢查後會否被驅逐出古拉狄亞。另外，由於露她始終與光之柱奧拿多羅有關，軍方可能會對她有所故忌。主角和理惠探過露之後，便回到迪安鎮的空港集合，這時遇上研究新機体的朗多教授。軍方仍然未知道美狄艾達的正體是什麼，不過在各地仍殘留著奧拿巴度拉的餘黨。主角心裡有一股不祥之兆，朗多教授叫主角做好準備。















主角們正要出港時，他的父親通知主角古拉狄亞大陸南部發生戰鬥，由於敵人是來自雲海以外的，因此便叫主角和理惠駛著亞斯坦迪 II 前去調查。主角們來到大陸南部時，看到一艘載著一群小孩的戰艦謝拉斯（ジェイナス），正被一個叫哥斯狄羅（ゴステロ）襲擊，一位駕駛著紅色機体的小孩巴捷（バーツ）被他擊中。哥斯狄羅正要找一位叫英治（エイジ）的人，謝拉斯的艦長史歌（スコット）告訴他沒有這個人後，哥斯狄羅不但沒有收手，還說他最喜歡的就是殺人，主角見狀便與他發生戰鬥。由於玩者現在只有兩部機体可用，因此玩者要好好利用飛彈和砲擊的協助，而且對手也只有一部擁有飛行和突破的機体，所以此戰也並非太難取勝。

把那哥斯狄羅打倒後被他逃去，不過卻救了謝拉斯艦上的10個人。主角把他們帶回去古拉多城（クラウドシティ）後，主角的父親要找史歌去問話，便叫主角帶其他人回家安頓一下。傍晚主角一家和救回來的小孩們一起吃飯時，朗多和主角的父親談起史歌他們的來歷，原來他們來自這七個大陸以外的地方，但與奧拿巴度拉的巴斯多維魯（バイストンウィル）不同的地方——古古多（ククト）。經過眾人的討論後，只知道現在有些異世界的人來了這裡七大陸，不過詳細的眾人亦不知道。飯後有位小孩請主角找回他們失了蹤的兄弟，主角一口便應承了他。







主角從家中來到了迪安鎮探露，他告訴露有關史歌們的事後，她便叫主角幫助他們。因為他們來到這裡的原因，可能受到與當日露在發動那力量時不集中而影響，所以她覺得自己有需要負責任。主角回到迪安鎮的港口時，父親通知主角軍方已經發出調查命令，要主角和理惠利用亞斯坦迪 II 到各地調查，不過軍部卻不准許那些小孩同去，這令到主角十分氣憤。由於正式起航時間在明天 6 時，因此主角們便先回去古拉多城的家裡。晚飯的時候主角和父親又再口角，令到吃飯的氣氛有點怪，不過經理惠的責備下總算平靜過來。飯後主角向史歌道歉，而且還好像要策劃什麼似的。翌朝，主角再次來到迪安鎮準備起航，同時朗多教授把一部新機体美莎捷（メイサージ）給史歌，原來主角決定安排史歌留在亞斯坦迪 II 協助調查，理惠沒有主角的辦法，只好就這樣正式起航，正式漫長的旅程。



亞斯坦迪 II 在雲海上航行的時候，史歌發現有一艘很像奧拿巴度拉軍巨大的戰艦，於是理惠便叫醒主角準備戰鬥。突然有一機体飛近亞斯坦迪 II，原來發現是座間 翔的登霸，他還請亞斯坦迪 II 停泊在巨大戰艦古拉嘉蘭內部。翔帶主角們見古拉嘉蘭的主人南之國女王 —— 絲娜，原來她和史歌一樣，偶然地被光柱奧拿羅多帶來這個世界，因此她希望主角們能協助她調查有關異世界來者的事，好讓她能找到方法回到原來的世界。主角答應了後翔便會成為同伴，由於七個大陸上仍持續戰爭，因此首先要借各地的英雄協助。



主角首先去中央的大陸普尼保，在唯一的城多基奧內找到 GGG 的凱協助。接著主角們到北面的古尼西度大陸，到達北面的白之谷後，便會得到祖祖王子們的協助。然後主角們再往東北面的亞斯多拉基斯大陸，在中央偏東的烏度內找到其利哥等人。當眾人進入迪拉大陸的時候，布拉度和希羅等人已經收到從古拉嘉蘭的通訊，大概亦知道發生了什麼事。不過在歸隊的人之中，卻沒有張五飛的影子，不過卻可以獲得白色基地號，在編成隊員的地方可以轉換母艦。集合了眾人之力量之後，亞斯坦迪 II 便回去古拉嘉蘭。在大堂理惠告知女王已經把要調查的地方告訴她，主角向女王報告後便一起出發。





這時主角們在雲海地圖上的西面奧斯多拉魯大陸顯示著暗藍光，大陸的北面顯示著調查的目的地沙爾（サイ）。在街上看到一男一女正想走去露發動力量的遺跡，那男的名叫悠與（ユウ）女的叫多利絲（ドリス），二人在吵架中消失了。主角們調查過後便回到女王那裡報告，突然古拉嘉蘭發生震動，原來正被敵人襲擊，女王



只好請主角幫手出外迎敵。在外面襲擊的正是聖戰士多度，由於他的機体的HP比較低，因此玩者只要多用對空飛彈和砲擊便可很快消耗敵戰力。打倒多度之後回到女王那裡，理惠又得到調查的新目的地。



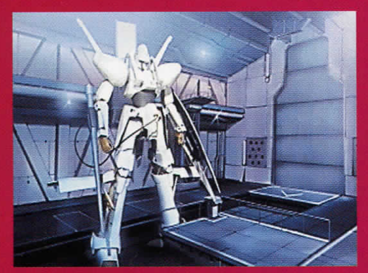


來到迪拉大陸的時候，主角們會遇上早前襲擊史歌的哥斯狄羅，他知道主角的艦上沒有一位叫英治的人後，又像上次襲擊史歌那樣攻擊亞斯坦迪II。這一戰的戰術與上次一樣，不過今次還有更多同伴會更輕鬆。把哥斯狄羅收拾後便往北面前進，到了一處叫祖姆斯狄的地方。在街上遇上一位稱為伊達征士的人，他並沒有乘坐任何機体從異世界來到這裡，不過並不知道是什麼原因。他還有4位同伴一起來到這世界，不過由於已經失散的關係，主角便請他一起行動。征士成為同伴之後便回到女王處，知道了科斯拉多的都市被襲擊，也知到下一個調查的地點，眾人便立即起程。





來到科斯拉多大陸，看到地上有一機体與奧拿巴度拉餘黨和OZ的士兵戰鬥，於是主角們便作出協助。因為這場戰鬥只有OZ的士兵，所以應該並不困難。打倒OZ的士兵和救了達巴（ダバ）和基奧（キャオ）二人，他們也是從異世界而來的人，主角要請他們一同行動。來到要調查的羅姆菲拉的街上碰到多度，雖然翔叫他與主角們共同戰鬥，不過他為了要向翔挑戰而不惜投靠比索圖，他還告訴主角們比索圖將會襲擊沙古基達姆，於是亞斯坦迪II便立即起航。



來到沙古基達姆的上空果然看到比索圖和那巨大旗艦，莉莉娜正在與比索圖發出和平宣言，不過對方當然不會吃這一套，於是便與亞斯坦迪II發生戰鬥。此戰敵人的機体全部也是飛行的，因此玩者最好多些準備對空飛彈，還有多利用砲擊的話，迎擊方面並沒有太大問題。進攻方面可以利用攻擊力強的機体如希羅和凱的機体，但記得要用特殊攻擊。把比索圖重創後，原本他以為羅姆菲拉的OZ會協助他攻佔沙古基達姆，可是這時莉莉娜正在聯絡比索圖，她說只要停止戰爭，她便會把沙古基達姆的主權放棄，目的只是希望這地方和平，這時OZ答應了莉莉娜的要求並和比索圖的盟約破裂。被出賣的比索圖撤退後，眾人亦到了沙古基達姆。萊爾告訴主角們莉莉娜已經被OZ的人接了去羅姆菲拉軟禁，還說莉莉娜這樣做並不能取得和平，因為比索圖仍會因為盟約被破棄而狙擊這大陸，所以便加入主角的行列。主角們再次進入這裡的街上會遇上格保尼（ギャブレー），之後主角們便回到古拉嘉蘭。









女王告知主角在古尼西度又有敵人出現，還請主角到奧斯多拉魯的嘉爾魯鎮調查。來到了波達的上空，遇上了一位稱為古占姆（グンジェム）的敵人，玩者要小心他的專用機体——ギルガザムネ（G），當它使出特殊攻擊的話，便會有齊「飛近先突」四種屬性，而且HP和攻擊力不錯，玩者要盡快把他擊落。另外在嘉爾魯鎮調查的時候，主角們遇到一個奇怪的女人妮狄（レイティ）。回到古拉嘉蘭後，知道了普尼保有敵人出現，也收到調查奧斯多拉魯的調查指示。來到普尼保的上空後，遇上了一艘載了數位孩子的戰艦，不過由於那些奧拿巴度拉的軍人不想小孩卷入這戰









手，於是便自動撤退。玩者選擇（見逃す）便不戰鬥。接著主角進入多基奧後，在裏路地遇上戒道和穌魯達J（ソルダートJ）二人，主角們便準備離開。這時收到了奧斯多拉魯被襲的消息，亞斯坦迪II便向那裡出發。

來到了奧斯多拉魯的嘉爾魯鎮後，遇上了24部隊保寧（ブリンク）的戰艦。玩者這一戰要小心太陽之牙的敵機体，所以玩者最好準備一些空對對空的飛彈，還要一些空對空的飛彈。打敗24部隊之後便去沙爾那裡調查，在郊外的遺跡那裡遇上了征士的同伴遼（リョウ），於是他便與眾人一起同行。回去向女王報告時，艦的外面又被敵人襲擊，主角便奉令出外迎戰。與妙謝（ミュージィ）的一戰中，由於所有的機体都是HP較少，因此只要配合飛彈和砲擊迎擊便沒有太大問題。打到敵人後回到古拉嘉蘭的大堂，理惠收到要去調查的地點是科斯拉多的羅姆菲拉，前萊爾的手下OZ士兵會帶著OZ MS母艦 CL-S加入。回到空港遇到正等待翔的多度，他向翔下戰約，如果他在下回與比索圖之戰中敗了的話，他便會成為翔的僕人，相反翔要留下他的命。



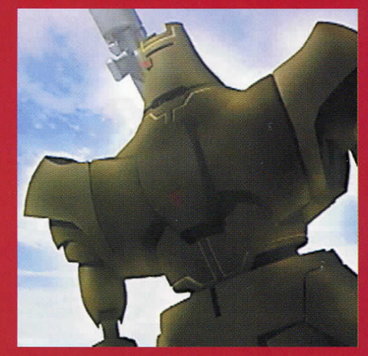
離開羅姆菲拉時遇上了敵人格保尼的戰艦，此戰要留意他的專用機在攻擊時戰鬥損壞只有一半。打倒格保尼後眾人便前往比斯美利安上空，等待著主角們的正是比索圖的巨大戰艦，此戰與之前的戰術相同。成功把比索圖擊退之後，眾人好像聽到美狄艾達的聲音。進入比斯美利安整理一下，離開時收到普尼保大陸被襲的消息便立即趕往那裡，原來這次敵人是奧拿巴度拉的統領多力古。此戰多力古可以派出的機体十分之多，而且HP也不太低，所以玩者需要用多點的時間，配合機体和飛彈等消耗對方的機体，然後再一口氣攻擊。打倒了多力古後便回去和女王報告，除了知道下一個調查地點在科斯拉多的羅姆菲拉外，還收到奧斯多拉魯大陸被襲的消息。



來到被襲擊的嘉爾魯鎮上空遇上24部隊，因為這次是第二次交鋒，所以戰術與上次大同小異。打倒24部隊後便繼續進行調查，剛進入羅姆菲拉後多度便出現，他履行承諾而來做翔的僕人，不過翔只叫他成為同伴便行。主角向女王報告後知道家鄉古拉狄亞被襲，同時亦收到下個調查的目的地，亞斯坦迪II便立即起航。來到古拉多城上空遇上曾經襲擊古拉嘉蘭的妙謝，敵人這次比較之前多了一些機体，所以玩者要多加留意。敵艦被擊倒時他們的統領妙謝失了蹤，主角們發現他跌落在草地之上，後來經多度的說服後便成為同伴。接著主角們便前往拉迪大陸的羅亞調查，在郊外遇上馬茜，阿寶請求她協助主角們，所以她便成為同伴。



回到古拉嘉蘭向女王報告後，又再收到古拉狄亞大陸被襲的消息。襲擊嘉魯達鎮的人原來是妙謝的手下，此戰的因為沒有了妙謝的專用機，因此實力又比之前低了，玩者只要按之前的戰術應沒有問題。打倒敵艦之後，碎片跌落了露所在的公園。這時有個機械人加迪亞（ガーディアン）保護著露，露向主角要求成為同伴。進入嘉魯達鎮之後，朗多博士亦回到亞斯坦迪II成為同伴。跟著主角便到拉狄大陸的古拉拿達，阿寶和主角會與自護軍的拉巴拉魯交涉。當向女王報告的時候，收到亞斯多拉基斯大陸發現敵人，主角便奉命出去戰鬥和調查。





在亞斯坦迪II進入亞斯多拉基斯後，發現有一度通訊從巴拉拉度（バララント）發出，不過由於太弱而不能通訊。襲擊大陸的敵人是哥斯狄羅，他仍在找一位乘著SPT尼滋拿（レイズナー）的人英治(エイジ)，說完後又再攻擊亞斯坦迪II。把敵人擊倒之後往北行，便會發現巴拉拉度，在都市內找到發出訊號的瑪比露（マーベル），翔更請她成為同伴。接著主角們便要到拉迪大陸調查，在大陸的北方發現一部機体多拉古拿1(ドラグナー1)和一位名叫KEN(ケーン)的少年，他也是從異世界來到這裡，主角便請他留下來一起行動。回到女王前報告後，主角們又再需要到古尼西度平息戰亂和普尼保大陸調查。







進入普尼保大陸的上空，看到一架戰鬥機遇到奧拿巴度拉軍追擊。主角們把敵人擊倒後救了謝度（ジェット）和史巴古（スパイク），他們是從異世來到這裡，於是兩人便成為了同伴。主角們繼續前往被占領的地方，遇上了古占姆的戰艦並且發生戰鬥。敵人的實力與上次相同，所以上次的戰術也能管用。打倒了他們之後再進入波達，主角們會找到史巴古們的同伴菲爾（フェイ）。跟著主角們便要去普尼保調查，在裏地路上遇上剛和哥斯狄羅交手的炎（エン）和遼（リュウ），這樣他們亦成為同伴。與女王報告過後，主角們便要去奧斯多拉魯調查。進入嘉爾魯鎮後，碰到悠與和多莉絲被妮狄所追，不過露聽到好像與巨人哥古有關。接著露在街上遇上奧斯多拉魯的支配者羅多（ロッド），他想知道露如何使用那力量。





主角們回去向女王報告過後，突然又再有敵人襲擊古拉嘉蘭。這次來襲的敵人是黑騎士，他擁有很多飛行和HP高的機体，玩者應多些準備對空飛彈迎擊。至於攻擊方面要留意敵人一些近接的機体，否則即使玩者利用GAOGAIGA的特殊攻擊也會被它截擊。接著主角們便直接到奧斯多拉魯大陸調查，在森林的上空中發現一部藍色的機体古古拉姆（グクラム）和駕駛員古利（クリン），眾人知他也是從異世界前來後，翔請他留下來一起行動。與女王報告後知道亞斯多拉基斯大陸被敵人襲擊，於是眾人便前往協助。





這次襲擊大陸的敵人，正是曾經是同伴的張五飛，他又再為什麼正義之意義與主角們戰鬥。此戰有五飛的雙龍高達的關係，玩者一定要小心他的行動，如果被他的特殊攻擊打中母艦便凶多吉少。多利用飛彈把他截擊後再用機体迎擊，是個較好的方法。把敵艦打倒之後希羅為了救五飛而受傷，五飛在希羅和主角的勸導而再次成為同伴。在奧斯多拉魯的上空，遇到奧拿巴度拉軍一起找尋父親的莉姆露（リムル），翔感到一股聖戰士的感覺，此時如果選擇（戰う）便會發生戰鬥，不過敵人卻十分之弱。進入嘉爾魯鎮後又再遇上羅多，跟他擾攘一番後眾人亦返回古拉嘉蘭。





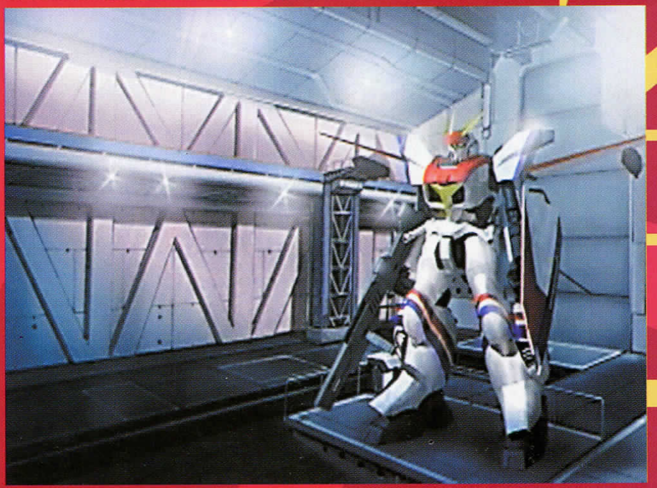
主角們接到奧斯多拉魯被襲的消息後，眾人出發去協助和調查。主角進入大陸之後首先進入沙爾那地方，會遇上被追的悠與和多莉絲二人，還有追他們的妮狄和羅多二人。接著主角們便到嘉爾魯鎮上空與24部隊戰鬥，之後進入鎮上便可以找到悠與和多莉絲，還有曾經救過露一命的巨人哥古，最後悠與和哥古會成為同伴。眾人正要離開之際，露告訴主角收到了科斯拉多被襲的消息，於是眾人立即趕去。敵人格保尼除了自己的專用機之外，其他的機体也是奧拿巴拉度軍的，因此HP比較低但數量也不小。擊沈了敵艦後眾人回女王那裡報告，知道古尼西度有戰爭發生後立即出發。





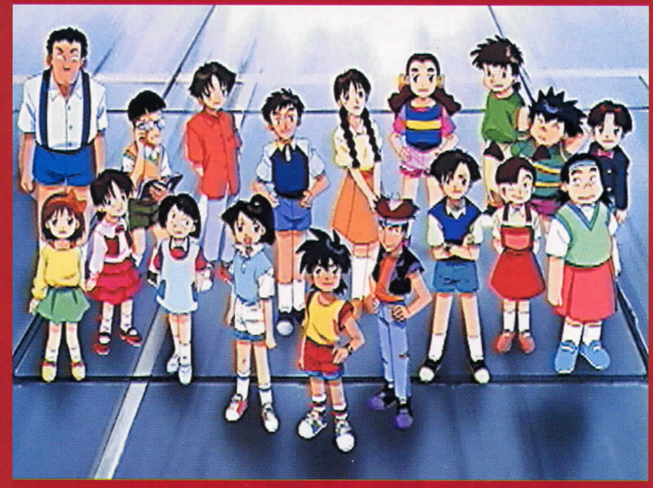
進入了古尼西度的上空時，便會與古占姆再次戰鬥，只要留意他的專用機便沒有什麼問題。打到了古占姆之後，KEN的朋友達保獲救和成為了同伴。接著主角便到沙爾調查的時，會發生24部隊在找東西的EVENT。回到女王那裡報告後又再出外調查，這次的目的地是迪拉大陸的古拉拿達（グラナタ），在這裡馬茜會與她的哥哥紅彗星馬莎碰面。再次回去向女王報告之後，女王感到有一股邪氣，主角懷疑是美狄艾達的所為。理惠收到調查的指令後，便與主角一起外出。





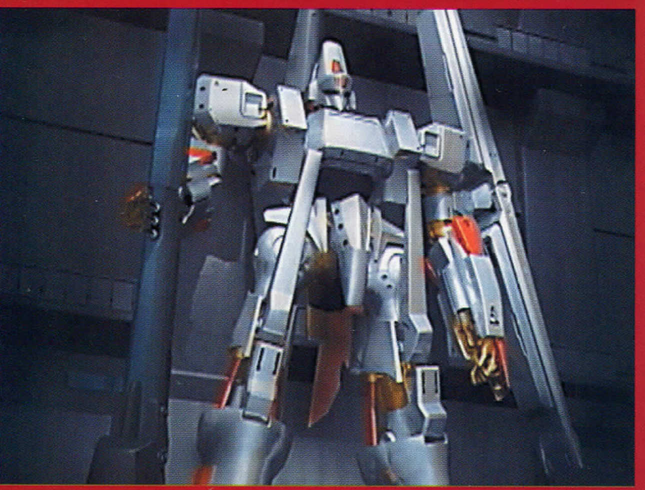








來到古尼西度之後，在上空又再遇上找英治的哥斯狄羅，打倒他之後便進入柯姆加。整理過後便可以進離開。這時收到奧斯多拉魯被襲的消息後，主角又要立即趕去救人。來到奧斯多拉魯的上空時，又再次與 24 部隊發生戰鬥。這次把他們打倒之後，古利會請 24 部隊成為同伴。眾人先到嘉爾魯鎮整理一下，這時多利絲會偷偷上了母艦，最後被主角發現後正式成為了同伴。跟著主角便回去向女王報告時，收到普尼保大陸受到攻擊，主角於是馬上起程。在古尼西度的鐵之都內， 24 部隊找到了一台藍色機体後，眾人亦前去普尼保大陸 GGG 那裡。不過當主角們的母艦到了的時候，敵艦長和理惠等通訊，他告訴主角在艦上有很多從異世界來到的小孩，如果玩者選擇不戰（戰わない）的話，戰艦上的小孩便會成為同伴，也可以取得獅人鳳機体。接著主角們進入了多基奧後， GGG 的人都熱烈地歡迎。大河長官把一部藍色機体歸還 24 部隊後，主角便可以回去向女王報告。



從女王那裡得知要調查的地方和打退襲擊亞斯多拉基斯的敵人，主角們便立即起航。來到亞斯多拉基斯大陸的中央，正遇上了敵人比魯謝和他的手下伊普斯羅。此戰的敵人數目十分之多，不過並沒有對空屬性的機体。另外，由於敵人的機体 HP 較為小的關係，因此玩者可以利用砲擊來迎擊敵人。打倒了敵人之後便會進入安多基地內。主角和露在基地的內部找到了受傷的伊普斯羅，兩人便合力把他救回艦中。由於傷勢較為嚴重的關係，她的舊同伴菲雅娜顯得比較擔心。主角接著便去到科斯拉多大陸，在這裡達巴們可以找到重戰機MK-II。回到女王那裡報告之後，女王說教授請她製造的機体達斯基度（デスグィード）已經完成，另外還可以取得改裝其利哥的 FT-A 為科雅娜的專用機。接著主角們繼續調查行動，結果在拉狄大陸的古拉拿達內與拉巴拉魯遇上，後來馬茜的說話令他成為同伴。



主角與女王報告過後，卻沒有調查的指示，於是便乘母艦住古尼西度北部白之谷。祖祖王子回到居住的地方後，珠露露（チュルル）便要求他帶她上母艦，不過卻被祖祖王子拒絕。不過珠露露卻沒有放棄，又找主角又找希露姆卡帶她入母艦，不過也是不成功，最後她拜託剛來此地不久的秀（シュウ）。入到母艦之後二人被祖祖王子發現，經過一番擾攘後她終於可以留在母艦內。另外，剛才的擾攘事件之中驚動了遼和征士，才知道秀是他們的同伴。離開了白之谷後回到女王那裡，主角們又有新的調查地方要去。主角們來到科斯拉多大陸的比美利安， DR-J 和一位叫伸（シン）的少年到廣場，結果遇了原來的同伴征士等人。主角回去向女王報告後，再次出發到普尼保的多基奧，在街上發生征士他們想要找 GGG 的 EVENT 。



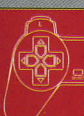
主角離開多基奧後向女王報告，接著便要到主角的家鄉古拉狄亞調查。來到迪安鎮之後，在酒場會碰到教授和一位古拉狄亞軍人對話，當眾人準備離開的時候。有兩個人上了母艦之內，男的名叫桃矢(トウヤ)，女的名叫本葉(このは)。她們聽到這艘戰艦是協助從異世界來到的人找方法回去，所以便上來希望能得到主角的協助。接著主角與女王報告的時候，黑騎士便向古拉嘉蘭攻擊。今次黑騎士的機体數目沒變，可是全部也是較強的ズワァース，全都擁有近接這屬性。玩者最佳的方法是消耗戰，待他的機体未能及時回復時作特殊攻擊。打倒了黑騎士之後，回去向女王報告可知道調查的目的地。





主角等人來到亞斯多拉基斯北部的巴拉拉度，主角們在街上遇上史歌失蹤的同伴基治（ケーツ），並且會成為同伴。他還把一台藍色機体還給 24 部隊，而且還有很多當地的士兵加入。回到女王那裡之後知道古尼西度大陸被人襲擊，主角們出航抗敵和調查。來到鐵之都的上空時，敵人竟然是瑪達魯，主角和祖祖王子都感到十分驚訝。首先此戰玩者定要小心那邪神兵，最好有數顆空對地飛彈對付他。至於其他都是飛行的機体，玩者最好也準備一些空對空飛彈迎擊。當敵人的機体消耗得差不多時，利用攻擊力強大的機体作特殊攻擊。主角們進入鐵之都後，悠與被一位奇怪的女人追捕，不過幸好仍可逃離。主角之後去到古尼西度的柯姆加調查時，KEN 發現了他們最後一位同伴拉度（ライト）。







當主角向女王報告之後，知道了亞斯多拉基斯大陸被襲，是時候輪到主角出動了。主角們來到亞斯多拉基斯上空，遇到哥斯狄羅的首領路·卡爾（ル·カイン）和手下瑪滋羅（マンジェロ）。這一戰並不是之前對哥斯狄羅那樣輕鬆，因為他有很多強勁的同伴機体。不過如果玩者有較多的空對空飛彈的話，也不會陷入苦戰之中。擊退敵艦之後便進入烏度，會出現補給的EVENT。接著主角來到普尼保的多基奧，炎和達多謝主角的幫忙才能找到GGG，他們亦正式成為同伴。在裏地路內哥斯狄羅襲擊一位少女阿姆（アム），幸好這時露妮（ルネ）及時出現，同時達巴和基奧亦來到，阿姆因此也成為同伴。





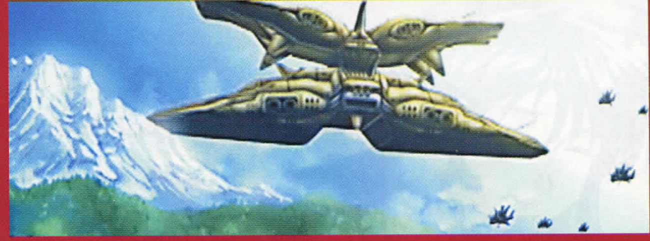
回去向女王報告完後，又再收到古尼西度被襲的消息，主角們又再次出動。來到了古尼西度的上空時，遇到了古占姆的戰艦。此戰他們的實力強了很多，玩者要留意他們專用機的特殊攻擊。要盡量利用HP較高的機体來迎擊，這可以有效地消耗敵人的機數，到了敵人機數減小後再一舉攻擊。進入了科斯拉多的羅姆菲拉後，炎和達會到街上找哥斯狄羅的消息。把古占姆打倒之後，他會因為失敗而情緒失控，他的手下也忙著捉著他，KEN的女同伴蓮達(リンダ)趁機逃了出來。主角接著回到女王身邊報告後，又有新的機体加魯斯多姆（ガリストーム）取得。





主角們再次來到古尼西度大陸的波達，仁和飛鳥這數名小孩子在街上被瑪魯達軍捉著，這時有位稱為捷羅（ジロン）的人所救，最後這位從異世界來的人亦成為了同伴。主角在報告過後繼續調查工作，這次來到了迪拉大陸將會有很多人成為同伴，分別有一位連邦軍人，紅彗星馬莎和駕駛雷射大砲的卡爾。除此之外阿寶和卡多魯的對話EVENT中也有選擇，不過並不會影響故事發展。回到古拉嘉蘭後向女王報告之後，並沒有特別的調查指示，主角便趁這時候回到古拉狄多城。主角的父親詢問主角是否從醫院把露帶走，現在軍方對此事可能會有麻煩。當主角來到街上的時候，發現黑騎士在街上引起騷動，他還約主角到奧斯多拉魯決戰。不過主角先回家一趟，史歌的同伴巴捷會成為同伴。









主角來到奧斯多拉魯後，黑騎士早已在此等候。此戰與之前黑騎士之戰差不多，只是機体較多一點。玩者只要留意黑騎士的攻擊便可，之前用過的戰術也可以使用。把黑騎士打倒之後，主角便回去向女王報告。不過在這個時候古拉嘉蘭再次受到襲擊，主角唯有再次出動迎戰。對手只是普通的操騎士，雖然對手機体的數量比較多，不過有很多只有5 HP的機体。玩者只要利用飛彈和砲擊來迎擊敵人，很快便可消耗敵人的機体數。戰勝後的主角回到古拉嘉蘭，女王會請翔盡快搜索所有從異世界來的人，理惠取得調查的資料後再次行動。















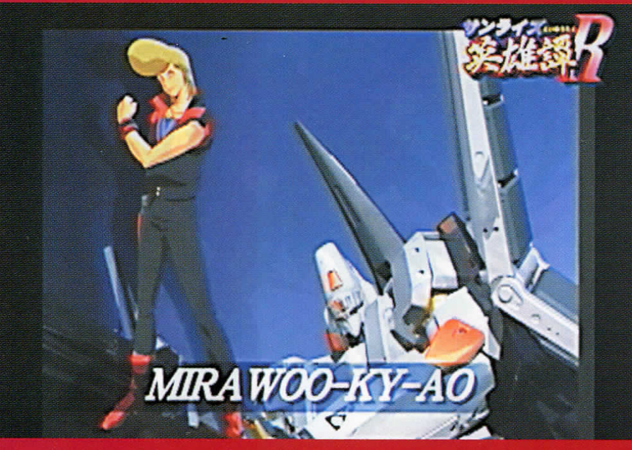
主角們來到古尼西度的鐵之都後，捷羅會遇上他的可惡弟弟狄普。主角再和女王報告過後，收到科斯拉多出現敵人。當主角來到沙古基達姆的上空，敵人正是達巴的死敵格保尼，他是奉比索圖的命令行事。格保尼這敵人與上次實力沒有改變，所以使用上回的戰術便可。收拾了敵人後主角便前往奧斯多拉魯，在嘉爾魯鎮上炎和遼找到了哥斯狄羅，不過卑鄙的他捉了一位女孩子當人質，因此他便成功地逃脫。那位少女的名字叫飛鳥（あすか），她還有一位朋友叫隼人（ハヤト），二人好像正在找GGG。主角回去向女王報告後，因為古尼西度被襲擊，所以又再次要出動。



主角們先到迪拉大陸調查時，基力的妹妹基絲利亞（キシリア）被馬沙說服成為同伴。不過當眾人要離開之際，已經有自護軍的瑪．古比（マ．クベ）等候一戰。這一戰敵人的機体的HP比較大，因此只靠飛彈迎擊是不夠，還要配合砲擊和機体合作，因此母艦的EN要有足夠回復裝備。打倒瑪．古比後便趕住古尼西度。在那裡的敵人正是瑪魯達，此戰與之前一戰完全不同，除了有不同屬性的機体外，數量方面也是不少，因此玩者要好好留意裝備品。進入了白之谷後蓮達問主角有沒有蘿絲（ローズ）的消息，不過鏡子立即轉到鐵之都，蘿絲好像在瑪魯達軍中。這時祖祖王子把拉巴魯從牢獄中放了出來，並希望他能協助白之谷攻打鐵之都。當母艦出谷的時候，已經有敵人在空中等待戰鬥。由於這次的敵人沒有剛才的那麼強，因此玩者不難勝出這戰鬥。主角們的母艦進入鐵之都的時候，瑪魯達的手下哈沙魯達度來當使者，並請艦長和祖祖王子去鐵之都見瑪魯達。玩者選擇接受（受ける）的話，祖祖等人便會去見瑪魯達。眾人和瑪魯達開完和談會議後，眾人亦準備離開鐵之都，就在這時傳來亞斯多拉基斯受到敵襲的消息。







來到烏度的上空時，與比魯謝的巨型戰艦發生戰鬥。這次比魯謝沒有了伊普斯羅，所以實力返而弱了。戰勝了比魯謝後會取得那巨型戰艦，在城中整理好後便可以起程，不過在這時露告訴主角普尼保發生戰爭。在多基奧的上空與多力古發生戰鬥，他的實力與上次差不多，所以也是使用上次的方法對付他。擊倒多力古之後便進入多基奧，飛鳥和仁他們從凱那裡取得 GGG 的地圖，於是便一起到 GGG 觀看。當眾人要離開之際，外面又有敵人前來襲擊。這次的敵人所有的機体也是獅人鳳，攻擊力雖然很強，但EN消耗亦明顯增大。玩者只要利用這點，很快便會取得優勢。主角們打倒敵艦後，便回去找女王報告一切，同時亦知道古尼西度發生戰爭。





主角先到古拉多城一趟，並且將會遇上軍方的辛儀（ツラギ）提督，接著主角們便往有戰爭的古尼西度。那裡等待主角的敵人是古占姆等人，玩者只要按照上次的戰術便可。戰勝了敵人後回女王那裡報告，便可以得到新的機体艾基巴利亞（エアキャバリア）。接著玩者便回到故鄉迪安鎮，在郊外理惠和露談主角小時候的事。另外，軍方也有一位迪露（テール）女士官加入成為同伴。主角向女王報告後，古拉嘉蘭又再被敵人襲擊。此戰的敵人是奧拿巴度拉的戰士，除了機体數量較多外，並沒有什麼出色的地方。戰勝後回到古拉嘉蘭，理惠便會取得調查地方的消息。再次來到迪安鎮後，又再有一位軍方的人加入，他的名字叫烏爾多（ウインド）。





向女王報告完畢的主角，趕去有敵人出現的古尼西度大陸。這次敵人是捷羅的邪惡弟弟狄普，由於他們的機体種類較多，所以玩者要多點留意屬性的配搭。打到敵人後主角們便進入柯姆卡，在這裡會遇上加賀和日吉等人。接著主角還要去奧斯多拉魯調查，在這裡亦會遇上飛鳥和隼人。打點好一切便回去向女王報告，收到迪拉大陸有敵人便立即出發。來到迪拉大陸的上空時，正好遇到自護的統領基力發動大規模戰爭。這一戰敵人會有很多 HP 很高的機体，玩者要好好利用空對地飛彈削減敵人 HP ，然後再用機体迎擊敵人，利用這種方法來消耗敵人實力。戰勝了基力之後，她的妹妹基絲利亞便來到，她的實力與兄長基力差不多，只要用以上的戰術也可以擊敗她。主角接著便降落在古拉拿達，理惠便會與基絲利亞達成和議，還會得到她的戰艦和黑色三連星的幫助。當眾人要離開古拉拿達的時候，收到科斯拉多受到敵人襲擊，於是眾人便立即趕去。





襲擊科斯拉多的敵人正是哥斯狄羅那一伙人，不過當發現主角們的戰艦便離開了。先進入鎮人整理一下軍容，當要離開的時候又再收到亞斯多拉基斯被襲消息。原來這次戰亂又是比魯謝所為，由於他們的機体 HP 較少的關係，因此玩者只要多用砲擊作迎擊便可。接著主角回去向女王報告，同時亦收到迪拉大陸被襲的消息。這次又是基力向連邦軍發動總攻擊，此戰與之前差不多，小心對方的HP高機体便可以。戰勝後的主角們便回古拉嘉蘭，不過卻又再收到普尼保大陸被攻擊的消息。這次的敵人是穌魯達度 J，不過實力平平，打倒他之後便會成為同伴。向女王報告完之後，又再有新的機体嘉迪亞魯（ガーディアル）得手。因為女王沒有調查的指示，主角便自由地四處遊走，當主角來到科斯拉多的沙古基達姆時，哥斯狄羅一直要找的人英治出現了，並且成為了同伴。眾人正要離開時，哥斯狄羅亦前來攻擊主角母艦，可是卻被主角們擊退。另外，史歌的同伴卡滋雅（カチュア）從哥斯狄羅手上救回來。主角們回到古拉嘉蘭之後，突然好像被襲擊似的，原來是一艘沒有人的戰艦撞了過來，這令到眾人都感到十分不安。







主角下一個調查的目的地是迪拉大陸，在北面的滋姆城內會遇上哥斯狄羅和炎等人。接著主角又回去向女王報告，知道亞斯多拉基斯有敵人出現。這次的敵人是哥斯狄羅的伙伴人鬼面組，他們雖然機体不多，可是機体的能力很好，尤其是特殊能力和屬性。打敗鬼面組後進入基魯嘉美斯，在這裡可以把鬼面組的基狄(ゲティ)救了，他便會成為同伴。當離開的時候收到迪拉大陸有戰爭的通知，原來又是基力這人在搞鬼，把他打倒後發現有美狄艾達的聲音。接著玩者進入古拉拿達整理軍容，離開時知道古尼西度受到襲擊。這次戰鬥又是捷羅的弟弟狄普所為，這次他與古占姆一起合作。主角們把他收拾後，便去奧斯多拉魯的嘉爾魯鎮，會發生巨人高古的EVENT。





主角回到古拉嘉蘭後便向女王報告，突然戰艦被人襲擊，原來真的是美狄艾達攻擊過來。主角把它擊退之後，便回去向女王再次報告。接著主角們便奉命去古尼西度大陸調查，結果在大陸中央發現敵人美(ミン)。把她打倒之後，KEN等人把美救了，於是她便成為同伴。主角再向女王報告時，接到亞斯多拉基斯平息戰亂。這次的敵人是路・卡爾，把他們打倒後，所有隊員都成為同伴。接著便進入巴拉拉度整理軍容，當離開的時候又再收到向科斯拉多的出擊的命令。當主角們進入大陸後，OZ的妮狄・安(レディ・アン)便會成為同伴，而且史歌的最後一位同伴羅狄(ロディ)亦已經找到。主角跟著便往大陸的中央，向比索圖的巨型戰艦攻過去。





成功打倒比索圖之後，眾人便回到古拉嘉蘭。在進入女王的控制室之前，筆者建議玩者在SAVE後才選擇進入控制室。接著女王會問主角們是不要終了探索旅程，如果答(はい，終了しました)，那麼便會自動進入最終戰鬥，但玩者若然想取得所有自由EVENT的話，那便可以選擇其他的答案。最終戰第一位敵人是比索圖，第二位是多力古。擊倒這兩個敵人後，美狄艾達便會現身。玩者必須要打敗它兩次才能爆機，還要留意它擁有不同的機体，玩者一定要好好整理自己機体和武裝，還要緊記各種屬性。幾經辛苦終於把美狄艾達打倒，而且還利用光柱的力量把異世界的人送回原來的地方。在這世界內那七個大陸的英雄們，都各自踏著回家的腳步。





～英雄譚～FIN















SUPERHERO 作戰達爾達魯之野望

新英雄《幪面超人》正式登場！

PlayStation

GAME PS GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROMX1
記憶	3-9BLOCK
發售日	發售中

PS／RPG／對應 DUALSHOCK

TEXT：咸旦仔

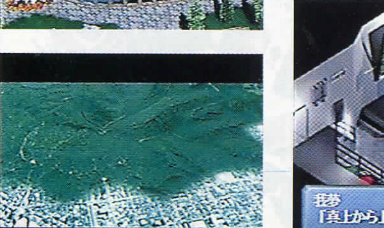
前文題要： 上回講到 GUARD 基地的谷本參謀準備向位於地球44光年外的破滅招來體的母星作出攻擊，而所使用的就是 GUARD 新研製的恆星系 M91飛彈，利用M91飛彈穿越空間洞穴射向目標。最後卻因為發動機器後所製造出來的空間洞穴，而令宇宙怪獸能利用空間洞穴連接了而來到地球，幸而超人佳亞和超人亞古魯最終也能將怪獸消滅。



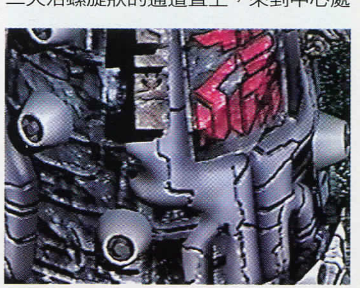


襲擊之森

我夢返回房間時收到朋友的通訊說有急事找他，於是我夢立即換過便服後乘坐穿梭機降至地面。到達黑都市後我夢便前往公園２找他的朋友，來到後發現公園上正有大批教徒在聚集，最奇怪的是他們所信仰的竟然是人類的敵人「根源破滅」，而教徒當中更有一位是我夢的好朋友，我夢走往祭壇勸解可惜卻未能成功，更被驅趕離場。而就在這時我夢接收到基地通訊須要立委返回基地，於是只好暫時離開。回到基地後得知剛才教徒聚集的位置出現強大能量反應，這時大量植物從地底中生長出來，最後更將整個城市覆蓋著，同一時間一隻類似「天界」的怪物突然出現，怪物上刻著「深綠」的文字。就在眾人毫無頭緒之時，安多自然環境補助系統開發者卡莎玲博士到來，就她研究所得深綠跟安多是類似的自然環境補助系統，要消滅牠便要深入牠的底部進行破壞方可，於是我夢陪同卡莎玲博士乘坐陸上戰車進入深綠的內部調查。二人利用陸上戰車進入內部，二人沿螺旋狀的通道直上，來到中心處正打算作出破壞時卻突然出現一名神秘少女，原來她亦是信奉根源破滅的信徒，早前出現的天界和炎山都與這教團有關連的。對話間突然一些植物根部向我夢襲擊還將我夢困著，而這時卡莎玲利用火藥將內部炸出一個缺口，令陽光從缺口進入，我夢立即變身成超人佳亞與深綠戰鬥。由於深綠的弱點是火屬性，因此對佳亞來說是相當有利，佳亞只須不斷使用火屬性的特殊攻擊很輕易便可將牠擊倒。戰勝後城市再次回復平靜。









新英雄《幪面超人》正式登場！



可取得之道具
1. TP サブライDX x 3
2. HP サブライEX
3. TP サブライEX

黑都市

公園

公園

1

2

3

XIG 毀滅

藤宮於一間飯店進食後，離開時突然被帶到另一空間中並發現玲子也同樣被帶往此處，接著自稱破滅招來體的「死神」突然出現。「死神」表示二人正身處名叫莫基亞(モキアン)怪獸的體內，「死神」向藤宮說人類不斷進行破壞，如果再不將人類消滅，就連宇宙都將會被破壞，接著「死神」更不斷游說藤宮加入成為它們的一夥，幸好得到玲子在旁勸告最後也沒有答應加入。另一方面，XIG 基地中發現帶有強大磁力的怪獸莫基亞（モキアン）正向地球飛來，假如墜落地面的話會做成極大的破壞。同一時間，怪獸已開始向基地發出攻擊，唯一能阻止這次災難的方法就只有犧牲 XIG 基地，無奈下石室艦長命令基地內所有人立即離開。原本眾人希望利用基地製造出相吸的磁力把怪獸墜落方向改變，可惜在重要時基地的機件卻發生故障，最後石室艦長只好改變策略，開動基地的自動引爆裝置向怪獸衝過去，基地撞向怪獸身體並發生強烈爆炸，最後成功將危機解決。





逃亡至GUARD基地的XIG成員安頓後，就在眾人研究今後對策之時，突然收到死神的通訊，他表示人類將會逐漸被牠們消源滅，牠們更會是地球未來的統治者，牠更向超人作出挑剔。就在我夢準備出戰時，石室艦長立即上前阻止，並認為這個是敵人的陷阱，叫我夢再看清楚情況才出動。而這時身處市內的藤宮為了保護地球，於是馬上變身為超人亞古魯迎戰，可惜超人亞古魯卻不是死神的對手。有見情況危急，於是我夢決定立即前往協助，而這時各成員終於知道我夢就是超人佳亞。這時GUARD中的研究員乱橋到來，並表示新研製的戰鬥機已經完成，石室艦長立即派出米田、梶尾和稻城出動協助我夢。今次戰鬥的對手是死神和三隻COV，死神的能力相當強，牠的特殊







攻擊更能對佳亞做成極大傷害，除此之外更會加上麻痺狀態變化，另外，大家還要小心注意，當死神使出防禦特殊技時佳亞絕不可以使用光線系的攻擊，因為如果使用了的話敵人所受的傷害將會全數轉回佳亞身上。而三隻COV的能不算太高，只要佳亞變成了完全體便可一擊將牠們消滅。雖然在戰鬥中有米田等人的協助，但他們的能力並不算強，而且死神也不會向他們攻擊，所以大家都不要太過依賴他們。最後合眾人之力終於將強敵死神消滅。





天使降臨

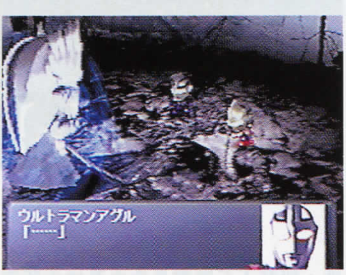
突然在上空出現大批怪物更將整個地球覆蓋著。在GUARD基地中眾人正在對今次事件進行研討，就在這時敦子發現世界各地的GUARD部隊亦被消滅。我夢調查到這次事件的發源點就在東京上空，最後我夢和藤宮決定私自出動對付敵人。這次的對手是四隻依拉哥（イナゴ），牠們的能力並不算強，合超人佳亞和亞古魯的力量很輕易便可將牠們消滅。戰勝後再與另外四隻依拉哥戰鬥，接著再與四隻凱撒多比斯（カイザードビシ）戰鬥，就在二人準備再與三隻凱撒多比斯戰鬥之時，天空中突然降下一位巨大的天使（ゾグ），起初眾人還以為他是同伴，可惜大家卻估計錯誤，擁有強勁的攻擊力的天使，只用兩招便將兩名超人擊敗，更把兩名超人的能量全部吸走。最終二人敗退的同時更被吸取掉。

超人佳亞和亞古魯被擊倒後，GUARD基地內各XIG隊員接到上級的命令向敵人投降，石室指揮官卻拒絕這種做法。另一方面，地球上的怪獸們為了保護地球，嘗試向遮蓋天空的小怪物攻擊，可是由於數目太多，即使攻擊多少次亦起未能將天空打開一個缺口。













地球是超人的星球

回看我夢那邊，我夢來到草原上找尋藤宮的蹤影，但途中卻被自稱真帝國達爾達魯（ダイダル）的士兵阻攔，牠們到來的目的就是將我夢捉拿回去並進行洗腦。可惜我夢卻因不能變身而失去了反抗的能力，幸好烈、早川、電及時出現相助，達爾達魯士兵的能力並不算太強，只三人各出一招全體攻擊便可將牠們擊倒，成功將帝達魯兵擊倒。眾人繼續前往研究室找尋藤宮，穿過森林後來到研究室內。我夢找到藤宮後，二人便合力將通訊系統修理好並與GUARD基地聯絡，眾人經過研討後，終於想出將地球怪獸所發出的力量集中擊出一個缺口，於是XIG成員便進行誘導力量計劃。







歷史性的一刻終於來臨，眾人都為超人找回光之力量而準備。計劃開始後，XIG的各戰機分別將地球上的怪獸所發出的能量集合，接著一同擊向同一方位並打出缺口，我夢和藤宮立即趁光線照射下來的時再次變身成超人佳亞和亞古魯。接著二人先將遮蓋天空的小怪物消滅令地球重見光明，之後便開始與最終之敵人天使展開生死之戰。天使的能力相當強，不過大家只要不斷使出火和水屬性的特殊攻擊便可輕易將牠擊敗。擊倒牠後眾人都以為已經取得勝利，當佳亞和亞古魯從天使身上取回自己的力量之時，天使再次復甦並轉化成怪獸的形態，二人只好再與這隻怪獸決戰，而這時地球怪獸和陸上戰車都會加入協助兩位超人。今次的對手是天使的終

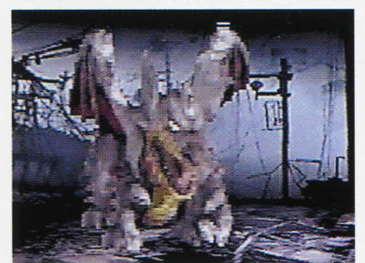






極形態，牠的能力強得有點可怕，不過大家只要小心留意體力和多些使用特殊攻擊耐心地戰鬥，便可將牠消滅。經過這場艱苦的戰鬥後，終於把敵人徹底消滅，世界再一次在光之力量下得到和平。



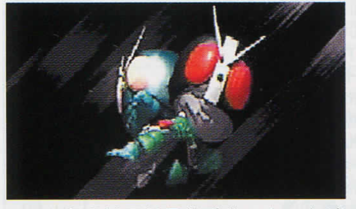






第二部：風之子・幪面超人

怪奇！蜘蛛男



在超人佳亞的最終戰後一年，各城市也正在進行各種重建計劃，然而在最終之戰後人類的警覺性亦稍為減低了，因此人類仍未發覺新的威脅正逐漸迫近。鏡頭一轉來到山區一名叫本鄉猛的青年正在進行電單車的測試，就在測時期間卻被一群戰鬥員跟蹤著，猛發現後便立即上前追捕，可是就在追捕時突然受到攻擊，更被對方帶到撒旦幫基地（ショッカー基地）內進行改造。原來撒旦幫跟蹤猛的是因為他的各種能力都被一般人高，所以想捉他回來改造成一個高強的改造人。正當要開始進行腦部改造時電力突然中斷，而這時一名叫綠川的科學家到來並將猛救走，猛雖然未進行腦部改造，但身體已被改造成擁有非常人的能力，因此只是一躍便跳出基地了。當二人來到倉庫內，在傾談期間突然聽見倉庫外傳來奇怪的聲音，猛走出倉庫外查看，突然聽到綠川的慘叫聲，猛馬上趕回貨倉內查看，可惜進入貨倉後卻發現綠川已被殺害。而這時兇手亦再次出現，竟然是一隻可怕的蜘蛛男（クモ男），猛看見牠的出現後非常憤怒，亦因為憤怒而領悟出變身的方發，並首次變身成幪面超人與蜘蛛男進行戰鬥。今次是第二部的首場戰鬥，因此大家最好在戰鬥前先為猛整理裝備，否則戰鬥會便得非常吃力的。這次戰鬥的對手蜘蛛男，牠的能力不算強，玩者只要使出一招「ライター月面キック」便可將牠擊敗。

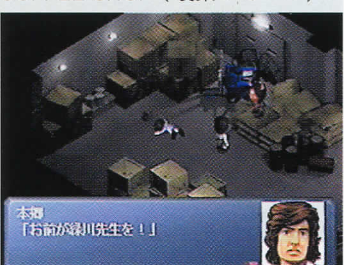




第二部全國地形

辻理山
嵐風山
霧島山
山
撒旦幫基地
桐原平原
三笠山
川田町
山
森林
山
平山市
上原市
山田市
森高市
木原市
毒蠍幫基地
嵐森林
藤貝平原
山
山
地獄谷
南面沙漠
山

將蜘蛛男消滅後，猛返回自己的居住地山田市。來到AMIGO COFFEE SHOP（喫茶アミーゴ），猛把剛才發生的事告知店主立花藤兵衛，藤兵衛對猛所說的事完全摸不著頭腦。而另一邊，撒旦幫的死神博士對於被幪面超人逃脫感到非常憤怒，最後決定派出蝙蝠男(こうもり男)將幪面超人捉回來。







可取得之道具

1. TP サプライEX
2. HP サプライ+
3. キュアポイズン
4. 天使の羽ばたき
5. 500CR

山田市

山田市商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライS	HP 回復500點	500
HP サプライEX	HP 回復800點	800
HP サプライDX	HP 回復1200點	1200
TP サプライS	TP 回復300點	150
TP サプライEX	TP 回復400點	200
TP サプライDX	TP 回復500點	400
ヒロックス	HP&TP 回復20%	1000
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR チャージ	一定時間內STR+10%	300
AGI チャージ	一定時間內AGI+10%	300
VIT チャージ	一定時間內VIT+10%	300
MEN チャージ	一定時間內MEN+10%	300
CON チャージ	一定時間內CON+10%	300
GUT チャージ	一定時間內GUT+10%	300
LUK チャージ	一定時間內LUK+10%	300

可購得之裝備	效果	價格
武人の拳	STR+15	1500
陽炎の光	MEN+15	1500
義士の力	STR+10/MEN+10	2400
聖水の守り	VIT+15	1500
奮起の心	GUT+15	1500
勇士の魂	VIT+15/GUT+5	2400
筋力のたすき	STR+5	1000
素早さのたすき	AGI+5	1000
體力のたすき	VIT+5	1000
精神力のたすき	MEN+5	1000
集中力のたすき	CON+5	1000
根性のたすき	GUT+5	1000
幸運のたすき	LUK+5	1000

恐怖！蝙蝠男

回到AMIGO COFFEE SHOP，藤兵衛與住在森高市的一名好友失去了聯絡，覺得事情有點古怪，於是請求猛先到那兒看看他遲一點便會趕到。本鄉猛答應後便離開山田市並向東面前去。沿東面前行來到森高市，到達後發覺不見任何人影，猛馬上到藤兵衛好友的家中查看。從右邊的入口進入大廈來到藤兵衛好友的家可惜卻沒有人在，於是便在大廈內四處看看。當來到4F時屋內傳出怪聲，起初猛亦不以為然，但當猛再走近點時發現覺有點不對勁於是入內查看，在房內一對年輕夫婦不知因何故突然失去常態，最後更變成撒旦幫手下一般，幸好猛及時將她擊暈。而此時下層傳來藤兵衛的慘叫聲，猛馬上趕往2F的房間內，發覺藤兵衛受到蝙蝠男的襲擊，更被注射毒液到身體內，藤兵衛漸漸會變成撒旦幫的手下。蝙蝠男利用此而威脅猛，要猛跟牠返回基地，猛無奈地只好答應。蝙蝠男利用自己翼上的血清替藤兵衛解毒，猛發現解毒血清就在蝙蝠男的身上，於是趁蝙蝠男替藤兵衛解毒之時將其翼切下，並立即吩咐藤兵衛利用血清將其他人救回，接著便與蝙蝠男展開激戰。蝙蝠怪人的能力不算高，只要大家多些使用特殊攻擊便可容易取得勝利。









森高市

shop

1 2 3 4 5 6 7

可取得之道具

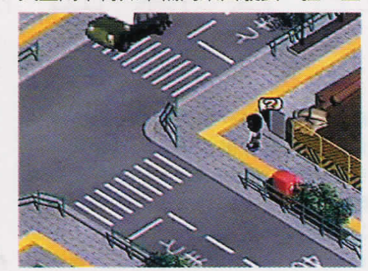
1. STR チャージ
2. ヒロックス
3. TP サプライDX
4. 天使の羽ばたき
5. 純白の秘藥
6. 500CR
7. 素早さのたすき



假扮螳螂怪

返回AMIGO COFFEE SHOP，猛與藤兵衛交談期間突然感到地面震動，接著藤兵衛向猛表示近來山田市內經常發生小型地震，猛發覺事件有點不沈常，為了查明原因，於是猛決定前往東北面平山市的研究所請教地震學者雨宮博士。一直往東北面走，進入平山市後向研究所方向進發。當來到研究所門前發現一架車輛突然停，轉眼間又離開了，猛不以為然繼續入內找雨宮博士，進入後在左邊通道盡頭的房間內發現大批被捉住的科學家。從科學家們口中得知雨宮博士已被螳螂怪人捉走，猛立即想起剛才停在研究所外的神秘車輛，於是馬上離開研究所，向途人查問下得知車輛向東面駛去。猛一直向東面追蹤來到城外的荒廢城市(荒廢した街)。在市內果然發現神秘車輛，在前行不久看見博士被怪人們圍困，猛立即變身成幪面超人1號與敵人戰鬥。仍算是第二部的初期，因此對手也不算難對付，螳螂怪的能力的能力不算太強，玩者只要小心留意HP值，慢慢與他戰鬥便可取得勝利。











將螳螂怪人擊倒後發現牠只是由一隻普通戰鬥員所假扮的，之後從雨宮博士口中得知撒旦幫打算利用她發明的地震儀器製造出大地震，而首個測驗位置就是山田市，猛得知情況後便立即趕回那兒。當回到山田市時撒旦幫方面正由於接錯電源的正負極而把地震儀器弄壞了。就在此時早川出現於撒旦幫面前，與化成人形的螳螂男鬥這飛刀後，螳螂男深深不憤於是叫來一批戰鬥員圍打他，而此時猛及時趕到為早川解圍，可是早川已不見了，只看見一名戰鬥員倒下。螳螂男有見及此亦立即變回真身與猛戰鬥。當猛變身成幪面超人1號時，快傑史柏達（ズバット）突然出現，並與幪面超人1號一同與敵人戰鬥。螳螂男的弱點是怕火，因此使用幪面超人1號的「ライダーチョップ」或史柏達的「この者爆彈犯人」來對付最有效，而且對方的能力不算太強，只要使用這招便可輕易將螳螂男擊敗，而其餘三名戰鬥員也只須每人出一拳便可收拾牠們。









番外篇：新英雄星雲幪面機械工人



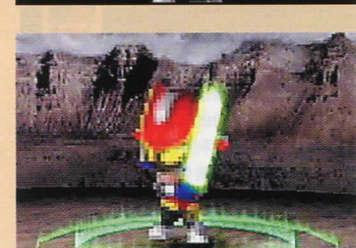


學校爆破大事件

在「假扮螳螂怪」事件中，在前往平山市期間會路過木原市，這時如果玩者進入木原市的話就會有特別事件發生。

就在猛進入之時，一隻飛碟來到市外的池塘上，一名叫歷古(ニック)的青年從飛碟中走出來，這位就是我們的新英雄星雲幪面機械工人（星雲幪面マシンマン）。鏡頭一轉來到撒旦幫基地內，死神博士對幪面超人的逃去非常不憤，最後為了研究更強的戰士，於是化成人形到市內的研究室進行研究。另一方面，怪獸電鑽男(ドリル男)帶同手下進入學校內進行破壞。而這時一位名叫真紀的少女偶然拍攝到整個破壞過程，電鑽男帶同手下立即上前追殺她，就在危急之際，剛才在從飛碟走出來的青年歷古立即變身成星雲幪面機械工人上前相救。今次是星雲幪面機械工人首次出場，因此在戰鬥前大家最好先整理一下裝備。電鑽男的特殊攻擊只有一種，就是飛鑽攻擊。不過牠的能力並不高，大家只要使用星雲幪面機械工人的「マシンサンダー」便可將牠擊敗，而其餘的戰鬥員更加簡單，只要每人給牠一記特殊攻擊便可。



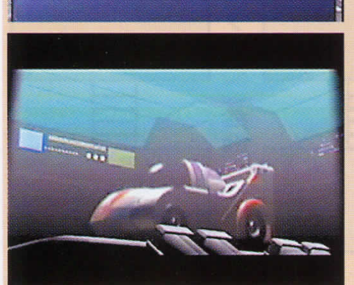


打噴嚏煨蕃薯大事件

戰勝後鏡頭再次轉回猛身上，這時如果猛離開木原市後再次進入的話，便會發生另一次特別事件。

撒旦幫的死神博士為了研究新改造人，於是再次化成人形到市鎮內進行研究。而同一時間，街道上出現一輛免費送出煨蕃薯的車子，但吃過這些蕃薯的人卻會不停地打噴嚏。第二天，這輛免費送出煨蕃薯的車子繼續在市內派發，真紀到來並將事件揭發，被揭發後兩名工作人員也不再掩飾，立即變回怪獸模樣追殺她。而這時歷古亦感覺到邪惡氣息，於是再次變身成星雲幪面機械工人趕到玩場。今次的對手是斧頭男（オノ男）和甲冑男二人，牠們的攻擊力相當高，不過大家可先選擇攻擊斧頭男，因為牠的防禦力較低，所以應該很快便可將牠擊倒。而甲冑男則相反牠的防禦力較強，要擊敗牠就須要使用一些較強攻擊力的特殊攻擊了。









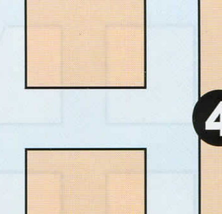
木原市

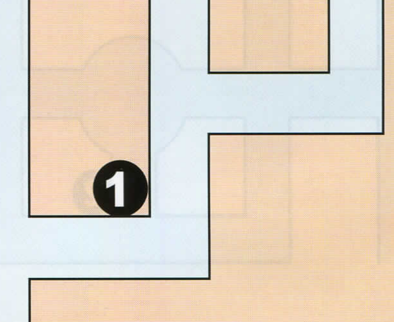
可取得之道具

1. TP サプライEX
2. HP サプライEX
3. AGI チャージ
4. 1000CR
5. GUT チャージ









食人草

返回AMIGO COFFEE SHOP，猛從藤兵衛口中得知上原市的植物園內發生奇怪的人口失蹤事件，於是猛便立即到該處查看。離開山田市向西面前行，由於連接的橋樑斷裂，所以必需經過地下通道才可到達。進入市內四處調查，來到植物園後於是決定入內查看。而這時一對姊弟在植物園內觀賞花卉期間，姊姊卻突然被吸進地底中，可惜猛趕到來的時候已經太遲了，同一時間幾名怪獸出現並立即追捕二人。就在追捕期間遠處突然傳來喇叭的聲音，而他正是另一位新英雄電腦奇俠-01，電腦奇俠-01出現後便立即與幪面超人1號合力對付銀蝦（銀エビ）。今次的對手是銀蝦和花盆機械人（アンドロボット），牠們的能力不算太強，不過大家最好先整理電腦奇俠-01的裝備後才戰鬥。有電腦奇俠-01的加入這場戰鬥可說十分輕鬆，大家只要多使用特殊攻擊便可將牠們擊敗。

將銀蝦擊敗後發現牠的真正身份原來是電腦黑魔（シルバーハカイダー）。之後一郎和本鄉猛互相介紹後便決定一同找尋失蹤者的下落，從植物園下方的白色小屋進入地底迷宮，地底迷宮的路線並不複雜，二人沿路而下來到大形地洞，遇上三名戰鬥員。將牠們擊倒後從左上方的通道前行，途中發現所有失蹤的市民，將被他們救出後沿路繼續前行，進入撒旦幫基地後一直往深處前行。來到改造室終於找到剛才被吸去的少女，瓶子草怪（サラセニアン）正準把她改造成女戰鬥員，二人立即上前阻止，戰鬥亦隨之而戰開。今次的對手被早前所對付的強，雖然有電腦奇俠-01的協助，但亦要小心注意HP數值，因為大家要特別留意瓶子草怪有吸收敵人HP的攻擊，如果太低的話要盡快回復。其實大家可先將其餘的花盆機械人消滅，然後才慢慢對付瓶子草怪，那樣戰鬥便會變得輕鬆了。

















上原市

可取得之道具
1.100CR
2.HP リカバーS
3.ヒロックスZ
4.天使の羽ばたき

撒旦幫基地（ショッカー基地）

可取得之道具
1.アンチカオス
2.2000CR
3.TP サプライDX x2
4.キュアポイズン x3
5.100CR
6.玄武の魂
7.ヒロックスZ

恐怖！眼鏡蛇男

戰勝後，猛希望一郎能與他一同消滅撒旦幫，但一郎因要找尋其兄長而暫時無加入，猛和藤兵衛只好先返回AMIGO COFFEE SHOP。另一方面，平山市銀行後方的森林，眼鏡蛇男（コブラ男）與手下正準備打劫銀行，但因為剛才跌倒時遺失了一隻牙，而無法使出毒液攻擊。戰鬥員四處找尋也無法找到，因為眼鏡蛇男所遺失的牙被一名小孩拾去。眼鏡蛇男無奈下只好先返回基地，死神博士知道後大發雷霆，因為製造一隻牙需要整個月的時間，這樣的話牠們的計劃便會被拖延。有見及此，眼鏡蛇男只好再次返回森林內找尋。鏡頭返回AMIGO COFFEE SHOP內，猛從電視上看到近來平山市內有多宗打劫銀行事件，與藤兵衛相談後決定到平山市看看。另一方面，拾獲眼鏡蛇男所遺失的牙之小孩與朋友再到森林找尋，看看有沒有其他寶物之時卻遇上眼鏡蛇男，眼鏡蛇男馬上將他們捉住，雖然猛及時趕到，但牠們卻以小孩子作人質，猛只好束手就擒。

眼鏡蛇男將眾人帶回撒旦幫基地，猛被迫進行腦部改造的手術。就在危急關頭早川及時出現，他在到來前已將孩子們救走了。死神博士得知非常憤怒，並命眼鏡蛇男將他們擊倒，於是早川和猛便立即變身與牠們決戰。眼鏡蛇男顧名思義是一個用毒高手，不過牠的能力並不高，只要幪面超人1號使出一記「ライター月面キック」便可將牠擊敗，而其餘的戰鬥員則每一給牠一記特殊攻擊便可。戰勝後順道將另一名正在進行改造手術的男子救出。







魔人仙人掌怪的襲擊



回到AMIGO COFFEE SHOP中，FBI特別搜查官瀧剛收到FBI的秘密通訊，於是走進房間接聽，而這時被猛救回的一文字隼人將猛的電單車送回這裡後便離開。瀧從通訊得知發現一隻撒旦幫的怪獸正帶著新型超高性能炸彈前來日本，藤兵衛和瀧決定前去撒旦幫的基地調查。來到基地附近時遇上送回猛電單車的一文字，正當藤兵衛二人準備進入基地調查





時，一文字立即上前阻止，但最後卻被敵人發現他們，三人立即逃離該處。之後從一文字的口中得知猛因要破壞撒旦幫的另一計劃而暫時離開了日本，他就是代替猛位置的幪面超人2號，而這時怪獸亦追趕到來，一文字立即變身幪面超人2號與仙人掌怪（サボテグロン）戰鬥。都是那一句先替幪面超人2號整理好裝備後才戰鬥，否則極容易的戰鬥都會變得艱苦起來。仙人掌怪的能力並沒有什麼特別，牠的特殊攻擊是「メキシコの花」傷害程度並不高，不過對於現時的幪面超人2號，只要擊中三次便會被消滅，因此大家亦要小心留意HP值，降至一定數量便要立即回復了。





死鬥！雪人怪對2位幪面超人

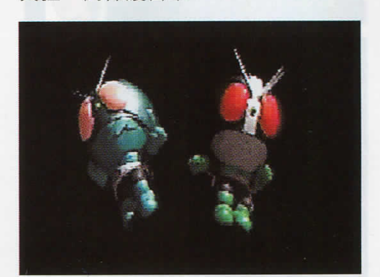
返回AMIGO COFFEE SHOP後不久一文字因有要事離開而暫時離開，鏡頭一轉來到撒旦幫瑞士支部的基地內，地獄大使正進行引起火山爆發和雪崩的計劃。而就在雪人怪（スノーマン）準備引爆之時，身處瑞士的幪面超人1號及時趕到並將引爆裝置破壞，接著便立即與雪人怪戰鬥，可惜幪面超人1號卻不敵雪人怪慘被擊敗。就在雪人怪安置另一個儀器離開後，早川亦同時趕到並將引爆裝置關閉。之後他得知敵人下一步計劃在日本進行時，於是立即前去通知藤兵衛等人。一文字回到AMIGO COFFEE SHOP後，得知敵人計劃在北面的辻理山進行引爆，於是立即前往該處制止。來到辻理山的山腳，遇上從瑞士趕回來的早川，二人一起前往山上查看。到達山上一文字立即變身成幪面超人2號並將引爆裝置破壞，接著二人便立即與雪人怪戰鬥。雖然劇情上雪人怪能將幪面超人1號擊敗，但其實牠並不算太強，只要大家使用土屬性的特殊攻擊便可輕易將牠擊敗，而其中幪面超人2號的「地獄車」和史柏達的「ズパットアタック」就較為有效。將雪人怪擊敗後其餘的戰鬥員就相當易對付了。戰勝後，雪人怪並未倒下，而這時幪面超人1號再次出現，並且與幪面超人2號一起使出合體攻擊，將雪人怪徹底消滅。之後早川便先行離去，一文字便加入與猛一同保護日本。









死神博士恐怖的正體

在AMIGO COFFEE SHOP內，眾人從電視機上得知在川吉町發現奇怪的隕石，因猛要為新車進行測試，於是一文字便獨自前往該處查看。同時藤兵衛亦收到友人的電話而要到國北天文台會面，一文字和藤兵衛離去後，猛和瀧便到練習場地進行新電單車測試。就在進行期間卻突然受到墨魚怪（イカデビル）的襲擊，猛立即變身成幪面超人1號與墨魚怪戰鬥。當戰至第二回合時，墨魚怪要求幪面超人1號再次使用「ライダーキック」，幪面超人1號雖然感到有點古怪，不過也依舊使用其最強攻擊「ライダーキック」。就在正要擊中的一刻卻被墨魚怪避開，眼見情況不妙，於是猛便決定暫時撤退。受傷的猛與瀧匯合後已不支倒在地上。

瀧帶同受傷的猛返回AMIGO COFFEE SHOP後，一文字亦調查完畢回來，調查中發現隕石是由撒旦幫製造出來。另一方面，藤兵衛來到國北天文台與舊朋友會面，可惜等了很久也還未出現，而這時死神博士竟出現在他眼前，更對表示他的好友已被牠們捉住了，死神博士知道幪面超人是他訓練的，於是要他協助撒旦幫替怪獸進行訓練，為了舊朋友的安全，藤兵衛只好答應牠的要求。在訓練過程中，藤兵衛誤打誤撞下發現墨魚怪的弱點就在頭部位置。當藤兵衛返回監獄之時，好友熊木假裝戰鬥員到來相救，但在交談間卻不慎被敵人刺中，最後藤兵衛亦得熊木的捨命相救得以逃脫。同時猛等人亦收到藤兵衛被困的消息，於是立即前往南面的藤見平原迎救。進入平原的時候，猛竟遇上死神博士原來他的真正身份就是墨魚怪，接著墨魚怪更喚出蜂女準備









SUPERHERO作戰達爾達魯之野望

與猛戰鬥，而這時一文字亦同時趕到，二人立即變身與牠們決戰。今次戰鬥可謂非常艱苦，除了要對付墨魚怪之外，還要對付蜂女，牠們絕對不是容易對付的，大家最好先集中攻擊蜂女，因為她最擅長使出令人麻痺、毒、混亂等狀態的特殊攻擊，如果不及早將她解決，戰鬥便會變得更加辛苦了。而墨魚怪相反就比較易對付了，大家只要使出二人合體技「ダブルラダーキック」便可將牠擊倒，不過大家亦要小心牠的特殊攻擊「隕石落とし」，因為此招的攻擊力相當強。戰勝後墨魚怪再次起來，此時幪面超人1、2號立即使出最強合體技「ダブルラダーキック」將牠消滅。

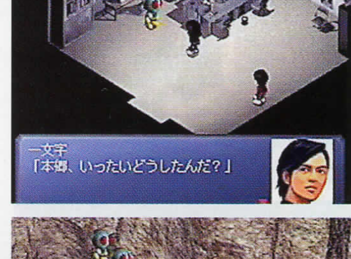


出現8位幪面超人？

回到AMIGO COFFEE SHOP，從新聞報道中得知川吉町的銀行受到襲擊，而犯案者竟然是幪面超人，剛巧這時猛亦為了調查撒旦幫而身在該處。一文字為著了解事件真相，於是前往該處查看。離開山田市向東北面前行，穿越森林來到川吉町時發現市內的破壞程度相當嚴重，但由於一文字與居民交談間，認為幪面超人並不會出這樣的事情，因而被害怕幪面超人的居民趕走，無奈地只好暫時返回AMIGO COFFEE SHOP。

當進入店後方的房間發現藤兵衛正受到假幪面超人(ニセライダー)的襲擊，一文字起初還以為牠是猛，之後經藤兵衛解釋才知道牠是假冒的，於是立即變身成幪面超人2號追趕而上，步出店外已不見了牠的下落，正想向途人查詢時，途人見他是幪面超人後嚇得落荒而逃。一文字只好變回原形再次查探，從途人口中得知假幪面超人向森高市逃去，於是立即向森高市追去。進入市內在石礦場被6名假幪面超人圍困，幸好猛及時出現相助，戰鬥亦隨之而展開。4名假幪面超人，每人都有獨特的特殊攻擊，分別是1號能使用火炎攻擊，2號能使用毒煙攻擊，3號能使用爆雷攻擊，4號能使用地裂攻擊，不過牠們的能力並不算高，只要不斷使用特殊攻擊，相信很輕易便可將牠們消滅。擊敗4名假幪面超人後，剩餘的兩名見事敗便立即逃去，一文字和猛見狀便立即上前追捕，在途中兩名假幪面超人卻被突然出現的怪獸輕易解決，怪獸見二人到來便馬上離去。二人雖然不明所意，但見事情經已解決便先返回AMIGO COFFEE SHOP再作打算。









地獄大使恐怖的正體

在AMIGO COFFEE SHOP內，瀧收到不明匿名通訊，內容是撒旦幫正要在北之辻貯水湖下毒，由於該處是這裡一帶城市的食水來源，如果是事實的話後果將會非常嚴重。雖然猛和一文字未知是誰人傳來此消息，但亦決定先往那裡調查清楚。離開山辻市向北前行，來到辻理山的山腰北之辻貯水湖處，果然發現撒旦幫的怪獸正準備將毒液放進湖水中，二人見狀立即變身與怪獸戰鬥起來。今次的對手是大蟒蛇怪(ガラガランダ)，由於大蟒蛇怪的弱點是木屬性，因此使用「ライダーキック」就較為有效，但要留意牠的特殊攻擊是帶有毒性的，所以要預早準備一些解毒道具。戰勝後鏡頭轉到撒旦幫基地，撒旦幫首領查出告密者就是地獄大使，並決定於明日在地獄谷處決地獄大使。而這時一直偽裝戰鬥員的FBI人員立即通知眾人。

得知此消息後，猛認為地獄大使是因為幫助他們才會如此，於是決定前往地獄谷將他救出。到達後猛和一文字立即上前制止處決，瀧亦趁此機會將地獄大使救走，而這時猛和一文字也同執行處決的(ドカダリアン)擊倒，今次的對手ドカダリアン擁相當高的能力，牠能使出帶有毒、吸收HP和混亂的特殊攻擊，一不小心便會很易陷入困境。大家最好先集中攻擊ドカダリアン，餘下的戰鬥員很輕易便可將牠們擊倒。

瀧成功將地獄大使帶回AMIGO COFFEE SHOP，而猛和一文字則在回程途中再次遇上殺假幪面超人的怪獸，但怪獸逗留了一會便走了。回到









AMIGO COFFEE SHOP後二人便向地獄大使查問布關剛才所遇上的怪獸的事，地獄大使則表示現在不是理會牠的時候，因為早前放毒的大蟒蛇怪仍未死去，應該先將牠消滅先，否則牠有可能會再次下毒的。二人從地獄大使口中得知大蟒蛇怪藏身於砂漠地帶，於是馬上前去將大蟒蛇怪徹底消滅。

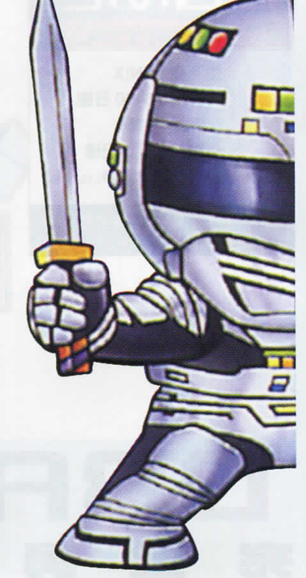
離開山田市南下來到砂漠地帶，抵達後猛和一文字分頭搜索。而這時AMIGO COFFEE SHOP內，地獄大使現出牠的真身大蟒蛇怪，原來一切也是牠計劃出來的圈套，目的是利用藤兵衛等人作人質來威脅幪面超人。蒙在鼓裡的猛仍然在砂漠中四處找尋大蟒蛇怪的下落，當猛來到砂漠中的一個平原時竟遇上地獄大使，牠看見猛後便向他表示藤兵衛等人在牠手上，並且在市內放置了大批炸藥，如果反抗的話牠便會將炸彈引爆。然而牠的計劃其實早已被識破，這時一文字已將眾人救出並將所有炸彈拆除。得知計劃失敗後，地獄大使只好與幪面超人決一死戰。

今次的對手地獄大使能力相當高，而且特殊攻擊的威力亦頗強，因此大家要特別小心注意HP數值。另外，木屬性的特殊攻擊較為有效，大家最好多些使用。當戰勝地獄大使後，牠便會轉化成大蟒蛇怪再次與幪面超人戰鬥，然而這次戰鬥比前一仗較為簡單，只要大家使出一記合體技「ダブルラダーキック」便可將大蟒蛇怪消滅，不過大家亦要小心牠的特殊攻擊是帶有毒性的。將地獄大使消滅後，天上傳來撒旦幫首領的通訊，牠表示決定將日本支部放棄，但並不代表牠們放棄，未來日字將會組成更可怕的新組織再次出現。









幪面超人3號他的名字是V3

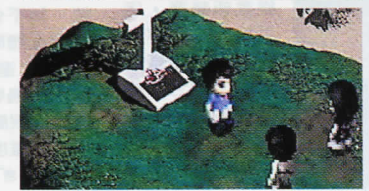
在AMIGO COFFEE SHOP內瀧收到FBI的通訊得知世界各地的撒旦幫成員突然全部消失，眾人大感疑惑，是否如撒旦幫首領所言可怕的新組織將會現。鏡頭一轉來到山上，猛的學弟風見志郎正在山上練習電單車技術，而就在這時森林內傳來求救聲，風見馬上前往查看。進入後發現一名叫純子少女正被戰鬥員追殺，有見及此風見馬帶純子逃離現場，然而戰鬥員並沒有放棄一直追捕著。風見將純子安置在家中後，便到AMIGO COFFEE SHOP通知猛他們。風見將整件事告知後，一文字突然有股不安感，並建議大家先到風見家看看，眾人一同前往那裡查看，怎料剛才的戰鬥員竟追趕而至，而且早前出現的神秘怪獸剪刀美州虎（ハサミジャガー）亦在此。雖然能夠及時將純子救出，但風見的家人卻已被戰鬥員所殺害。猛見狀立即變身成幪面超人將敵人趕走，風見得知猛是幪面超人後，為了報仇而於是請求猛能替他進行改造，然而卻遭到猛和一文字的拒絕。

隨後猛和一文字從純子口中得知戰鬥員出現位置就在嵐森林（嵐ガ森）深處的天文台附近，於是二人便立即起程前往該處調查。離開山田市向南前行來到藤見平原上方的嵐森林，在森林深處發現通往敵人基地的入口，二人立即變身成幪面超人潛入基地內。一直前行來到印有毒蠍標誌的密室裡，這時再次聽到撒旦幫首領的聲音，牠向二人表示已組成一個名叫毒蠍幫（デストロン）的新組織用來征服世界，為免再被二人破壞決定今天便要解決他們，說罷便利用改造人分解光線來對付二人。在改造人分解光線底下二人一時間亦無法脫身，就在此時風見及時到來並利用自己的身體阻擋改造人分解光線射向二人。因為有風見這樣捨命相救二人才得以脫險，可惜他卻因此而身受重傷。猛和一文字知唯一救回他生命的方法就只有進行改造手術。於是二人立即替風見進行改造手術，就在完成的時候，基地內突然傳來劇烈振盪，猛二人立即出外查看。在基地外發現龜怪（カメバズーカ）正在不斷發炮擊向基地，二人立即上前阻止，這時神秘怪物剪刀美州虎亦同時到來，猛和一文字二話不說便立即上前與牠們戰鬥。可惜牠們的攻擊力非常高強，二人亦不知從何處攻擊，此時風見亦變成的幪面超人V3加入戰團。今次的對手龜怪和剪刀美州虎雖然能力相當高，不過有了V3的幫助可謂輕鬆得多了。但是大家亦要注意剪刀美州虎擁有幪面超人防禦力最弱的金屬性攻擊，因此大家最好先使用合體技將牠消滅。而龜怪則沒有太大特別，只要不斷使用特殊攻擊便可。









嵐森林毒蠍幫基地（デストロン基地）

可取得之道具
1.300CR
2.HP リバイブ
3.ブラインドガード
4.獅子の力
5.戀愛の心

GAME DATA

生產商	ENIX
售價	6400日圓
容量	32M
記憶	電池記憶
發售日	發售中（12月8日）

GBC／RPG／對戰CABLE對應



上期提要：勇者們在金字塔中取得了魔法鑰匙後，行動範圍立時增加了不少。他們一行的下一個目的地，就是擁有通往世界各地的交通工具——「帆船」的國家波魯多加。

DRAGON QUEST III

完全勇者指南！（下）

TEXT：時雨

千里買胡椒

羅馬尼亞城西面的關卡本來被魔法所鎖著，勇者利用魔法之鑰匙就能將之打開，進入下一個國家波魯多加（ポルトガ）。在波魯多加城內，勇者打聽到在這裡胡椒的價錢竟可以等同黃金！原來波魯多加的國王非常喜歡吃胡椒，他向勇者說：「只要你們可以從別的國家帶胡椒來，我就會承認你是勇者，並會送你一艘船！」他又給了勇者一封信（おおのてがみ），要你交給住在阿薩拉姆（アッサラーム）東北面山洞的賀必族人（ホビット）。

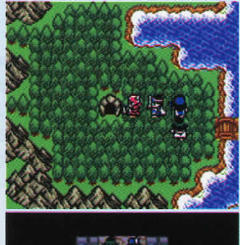




賀必族人面對人類是十分冷淡的，但當勇者拿出國王的信，他便會義不容辭為他打開本來阻塞了的通道。穿過這個山洞後繼續向東南方前進，很多玩者就會見到目的地——巴哈拉達村（バハラタ）。



在巴哈拉達左下方的胡椒店中，勇者們遇到另一名買胡椒的顧客，但問題是店主卻不在……勇者在村的南面找到了店主，在打聽後得知他的孫女被惡黨擄去，而站在他身旁的年輕人就是孫女的戀人。話說完後年輕人就立即離開去救人，勇者當然也要跟著前去！

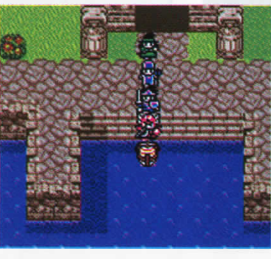




惡黨的巢穴就是在巴哈拉達東北面的洞穴中，洞穴內的構造有如棋盤，到處都是一個樣子，很易迷路。在洞穴的某個位置有一名熟識方向的人，他會指導玩者正確的方向，但其實只要一直向南面走直到盡頭（中途有門需要用魔法鑰匙打開），便能在東南方找到樓梯。（北面的盡頭藏有幾個寶箱，但要小心寶箱怪）

在地下二層的西面有四個寶箱，而在南面勇者們找到了那些惡黨，在回答「不成為他們的同伴後」（いいえ），戰鬥便立即開始！以玩者的實力，要擊敗他們並不是什麼問題。救出了店主的孫女和他的戀人後，勇者正想離開，怎料竟遇到了甘達特！原來這又是他做的好事，勇者當然要教訓他一番。努卡尼（ルカニ）、拉里荷（ラリホー）對他都十分有效，擊敗他後，甘達特會要求勇者原諒他最後一次，回答「是」（はい）饒了他吧！





回到巴哈拉達後，胡椒店已經重新營業，店主為了報答你，會免費送胡椒給勇者。將它帶給波魯多加國王，就可以拿到船了！

斬殺八頭大蛇

在波魯多加南面的燈塔，一位戰士會告訴勇者「如果集齊六粒寶珠（オーブ），就不再需要船了。」雖然不太懂得他的意思，但總算知道了以後冒險的目的。



乘坐帆船，勇者們便可以前往世界的各個角落（筆者註：打開地圖，玩者可以發現《DQ3》的世界地圖和真實世界非常相似，因此之後筆者會以地球的地名來形容遊戲中城鎮的位置）。這時首個目的地應是日邦格（ジパング），由波魯多加出發南下，繞過非洲、印度後北上，在日本的位置便能發現日邦格。這處是個由巫女卑彌呼（ヒミコ）統治的小國，但人民們卻因為每年都要用少女向妖怪八頭大蛇（やまたのおろち）獻祭而傷心不已，勇者聽了自然要去斬妖除魔！（日邦格的旅館位於西北面的朝鮮半島上）



進入日邦格東面的洞穴，這裡是個充滿溶岩的地方，但構造並不複雜。這處的寶箱藏有一個最強的頭盔「般若之面具」（はんにゃのめん），但它是受了咀咒的，會令人精神錯亂，不用為妙。在洞穴二樓勇者找到了八頭大蛇，牠不但懂得噴火攻擊全體隊伍，而且還可以進行二回攻擊！不過牠的弱點是會吃催眠魔法拉里荷，只要使用得法擊敗牠可說是毫無難度，在擊敗牠後玩者可以取得草薙之劍（くさなぎのけん）。之後八頭大蛇利用傳送點來





逃走，勇者緊接其後，竟發現自己身處日邦格王宮，面前還有奄奄一息的卑彌呼！難道……在旅館休息過後和卑彌呼說話，她會要求勇者保守八頭大蛇之秘密，但答案當然是不（いいえ）！戰鬥再次開始，今次八頭大蛇不會再中拉里荷，因此玩者只好用史庫魯多（スクルト）加強防禦力應戰。幸好草薙之劍威力強勁，要解決牠不會太難。擊敗它後勇者可以取得第一粒寶珠「紫寶珠」（パープルオーブ）。

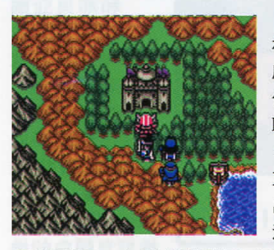
找到父親的消息



在日邦格北面接近冰原的位置，有一條小村莊姆歐魯村（ムオル）。當勇者第一次來到這裡時，村內大部份都當了他是另一個名為普加柏馬（ポカパマズ）的人，打聽之下得知普加柏馬是在數年來訪過的男人，他還留下了一個頭盔在道具店。聽到這裡，大家都知道這位普加柏馬就是勇者的父親。勇者在和道具店二樓的小孩子們談過後，在離開時就可以取回父親的頭盔（オルテガのかぶと）。

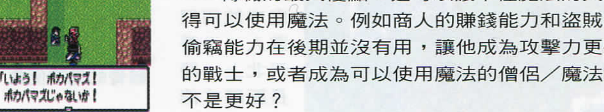


前往轉職神殿達瑪



到了這個地步，相信玩者的LEVEL應已到達20，是時候前去轉職了！轉職神殿神瑪（ダーマ）位於巴哈拉達的東北面，由之前救出胡椒店主孫女的洞穴再向北走一會便能到達。在進行轉職時大家應先進行SAVE，否則轉職後才覺得不滿意就麻煩了！

《DQ3》的轉職系統有以下的特點：



■未到達 LEVEL 20 不可轉職
■轉職後 LEVEL 會由 1 開始
■ 轉職後所有能力包括 HP/MP 等都會減半
■ 轉職前的所有魔法在轉職後仍可以使用
■ 魔法以外的特殊能力會消失

轉職的最大優點，是可以讓不懂魔法的人變得可以使用魔法。例如商人的賺錢能力和盜賊的偷竊能力在後期並沒有用，讓他成為攻擊力更強的戰士，或者成為可以使用魔法的僧侶／魔法師不是更好？

如果要轉職成為最強的賢者，方法有二，一是帶著「領悟之書」（さとりのしょ）去轉職；二是由遊玩者直接轉職至賢者。領悟之書是藏於達瑪神殿北方的加爾那（ガルナ）塔內，但塔內部構造非常複雜，不但有許多房間，而且還要經常利用轉移點來前進。要取得領悟之書，玩者必須由一樓（即地面那層）最左上角的獨立樓梯進入，由這處玩者可以輾轉到達五樓，在這裡有一條用繩造成的橋，由橋的中央跳下去（！）四樓，再由四樓的裂縫跳下去二樓，便能在密室中找到領悟之書。

筆者建議大家現在將隊中的魔法師轉成賢者，保留僧侶，原因在打最後大魔王時各位便會知道……留意賢者可以裝備部份盔甲，也可以使用草薙之劍（唯一賢者可用的劍），非常強力。轉職後的賢者十分脆弱，但因為他的LEVEL是由1開始，他昇級的速度會非常快速，當他有了充分的實力後，玩者便可以繼續旅程了。

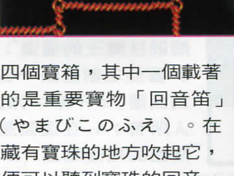
和海盜們打交道

（由這時起玩者的行動可說是非常自由，以下的攻略只是筆者建議的次序，並不是絕對的）





由日邦格開始向西面航行到達北美洲的西岸，在這裡勇者發現了一座亞布（アープ）塔，而塔的門可以用魔法鑰匙打開。在塔的頂樓有三個寶箱，但裡面載的都不是什麼貴重寶物……勇者看到這層不是以實在的地板而是以繩索所構成，心想一定有古怪，於是便向著塔的中心跳下去。果然在這裡還有四個寶箱，其中一個載著的是重要寶物「回音笛」（やまびこのふえ）。在藏有寶珠的地方吹起它，便可以聽到寶珠的回音，在探索寶珠時十分方便。



接著由波魯多加出發，南下到達非洲的最南端，再改向西面橫越大西洋，就可以到達南美洲的東岸，在這裡勇









者找到了一批海盜的巢穴。在白天時這裡沒有什麼人，但在晚上則非常熱鬧。和海盜們的女頭目說話，她會問勇者：「你覺得女人當頭目是不是很好笑？」。這時你要老實回答：「是（はい）」，這樣她會高興地告訴你情報：「由這處向西南方航行可以到達被遺望了的小島魯沙美（ルザミ）」。這處的海盜們還會告訴你他們曾經得到一粒寶珠，但卻不知放了在哪裡……原來在海盜之家外的右側有一塊草地，草地上有一塊可推動的岩石，在岩石下方調查就可以發現秘道，裡面藏著了第二粒寶珠——紅寶珠(レッドオーブ)。

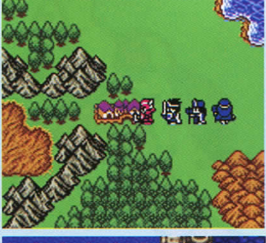




依照女海盜的指示，在西南方勇者找到了魯沙美島，在這裡不會找到什麼貴重的寶物，但卻能得到幾個重要情報：1. 魔王的神殿在尼羅肯特（ネクロゴンド）火山後面；2. 將蓋亞之劍（ガイアのつるぎ）投入火山口，便可以打開前往魔王的通道；3. 蓋亞之劍是由一名為西蒙（サイモン）的人所有；4. 在這個島南面的格陵蘭島（グリンラッド）上之草原住有一位大魔法師。

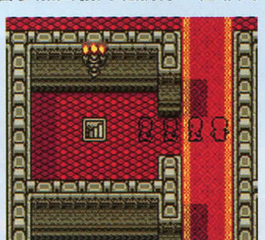
最後之鑰匙

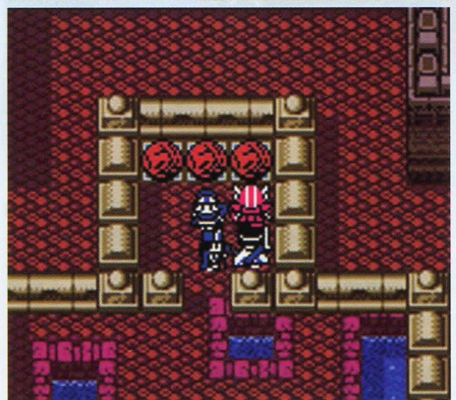
由故鄉的阿里阿罕（アリアハン）出發向西航行，不久就會到達朗錫爾村（ランシール），它的位置相等於地球的澳洲。這條村的西面有一個洞穴被山所包圍，現時玩者仍未能進入。在村內勇者打聽到最後之鑰匙（さいごのカギ）的消息，傳聞想要得到這鑰匙，寶物「乾涸之壺」（かわきのつぼ）是必需的。而在村北方的神殿（沿著村東面的小徑前進便可到達）外面，一隻史萊姆會提示勇者們應帶著隱身草（きえさりそう）前往耶貝亞城（エジンベア），而隱身草可以在錫爾村的道具店買到。





耶貝亞城的位置和地球的英國相同，要前往這處最快的途徑是由波魯多加出發向北航行。在耶貝亞城外，衛兵一見到勇者們就會說：「這裡不歡迎鄉下人！」並拒絕讓你們入內，這時就是隱身草出場的時候了。使用隱身草令自己隱形，便可以成功溜進城內。

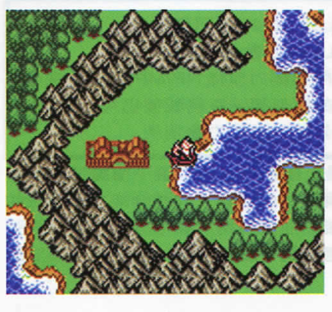






和耶貝亞國王說話，他會告訴你乾涸之壺就放在地下室中，不過要得到它，，玩者要先解決一個類似「倉庫番」的遊戲，將三塊岩石推到有顏色的地板上面，門才會打開讓勇者進入。

根據耶貝亞大臣的情報，在新大陸上（即地球的北美洲）有名為斯吾（スー）族的人建成的新村莊，勇者聽了自然要前去看看。斯吾村的位置相當偏僻，玩者要由北美洲東岸的河口進入，沿著河北上一段長距離才能找到。村內住有一隻會說話的馬，牠說如果你擁有乾涸之壺，就應該在這條村西面海上的淺灘前使用。除此之外，村內一位老人告訴勇者





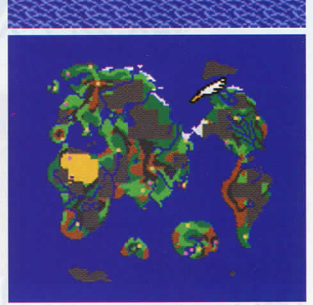


在斯吾村東面的森林中有一塊草地，那裡住了一名夢想可以親自興建新村落的老伯，聽了這情報後，勇者決定走去看看（由波魯多加出發向西航行便能找到）。那名老伯對勇者說想要發展村莊，就必需要有商人幫助。既然如此，勇者便返回阿里阿罕的同伴登錄所，將一名商人加入隊中，並帶他到那個新村莊協助建設。（別忘別回登錄所將原有的隊員歸隊）





接著勇者們坐船前往找尋那隻馬口中所說的淺灘。由日邦格出發一直向北航行，不久就可以發現它（實際位置可以參考地圖）。在淺灘前使用乾涸之壺後，淺灘上就會出現一座小廟，裡面藏著的便是「最後之鑰匙」！



尋找寶珠之旅

在非洲大陸的南端有一個廢墟，這處本來是個名為提頓（テドン）的城鎮，但它已被魔王的力量所毀滅。村內的人有許多仍不願接受已死的現實，在晚上仍會出來四處活動。在村內北面的監獄，它的門可以用最後之鑰匙打開，在日間勇者們只會發現一副骸骨，但在晚上骸骨的鬼魂便會





出現，他會將綠寶珠（グリーンオーブ）送給勇者，並說在集齊六粒寶珠後，應將它們放到世界最南方的雷亞姆蘭特（レイアムランド）島的祭壇上。

＊「はるかみなみ レイアムランドの さいだんに ささげるのです。



接著回到朗錫爾村，本來上了鎖的神殿大門現在已可以用最後之鑰匙打開。裡面的神官很讚賞勇者可以來到這裡，並問他要不要考驗一下自己的勇氣。如果勇者回答：「是」，他就會和隊伍其他人分開，獨自前往朗錫爾村旁的山洞——地球之肚臍（地球のへそ）。玩者在進入山洞前，記得要將最後之鑰匙交給勇者，否則將無法前進。



在地球之肚臍內的敵人大都很弱，即使勇者一人前進也沒有什麼問題，但要留意寶箱怪，一旦遇到它勇者幾乎必死無疑，所以最好不要亂開寶箱。在地下二層勇者只會見到一片大平原，但不用擔心，只要向東北面走一會即能找到往下一層的樓梯。地下三層分為上下兩條路，上面的一條方為正確，途中的神像會向勇者說：「返回去！」（ひきかえせ！），但不須理會。在盡頭的寶箱載著的就是藍寶珠（ブルーオーブ）。





和隊員們匯合後，勇者想起之前留了在斯吾村東面村莊的商人，他現在到底如何了？於是便決定回去看看。這條村越來越繁榮了，不但有道具店、武器店、旅館等設施，還有一個夜總會！不過在夜總會內參觀完後，勇者們竟然被要求支付 50000G 的費用！這當然不能接受，幸好對方知道了勇者是商人的朋友，才沒有追討下去……



商人成為了這個城的城主後，居民們都怨聲載道，因為商人迫他們工作得太厲害了。在夜晚，勇者聽到了居民們正在討論要發起革命打倒商人的統治……在下次來到這裡時，商人已被居民們關進牢裡了！他很後悔自己之前的行為，又叫勇者到他家裡的椅子後面搜索，原來他將黃寶珠（イエローオーブ）收藏在那裡。（如果玩者發現城鎮未完全發展，應在完成其他任務後再來）



好玩的變身之杖



之前勇者從魯沙美島的居民處得知在格陵蘭島（グリンラッド）上有一名魔法師居住，於是便前往拜會他。在這個冰天雪地的島上有一塊小草原，他的屋子就是位於這裡（不過找時要花了心機）。在談話之中知道他原來非常渴望得到變身杖（へんげのつえ），如果找到給他，應該有些好處。

在格陵蘭島南方的小島上有一祠堂，這裡有一個傳送點。在進入後勇者們會來到另一間祠堂。接著走進位於中央的傳送點，跳躍多兩次後，勇者們就會來到用船去不到的南美大陸了。一行人向著西北面前進，在過了橋後才往西南面走，不久就會來到沙曼歐沙城（サマンオサ）。





據這裡的居民所說，沙曼歐沙國王原本是位非常親民的領導者，但最近他好像變了另一個人般，只要有人說他不喜歡聽的話，他就立即會判那人死刑。在這裡的墳場就正在舉行一個因為觸怒國王而被處死的人之葬禮。勇者們想前去城內會見國王，但大門的衛兵不准，無可奈何勇者只有由城東面的後門進入（要向守門的衛兵回答「はい」）。國王在見到勇者後，二話不說便下命令將他們全部收監，不過區區的牢房又怎能困著有最後之鑰匙的勇者呢？在監獄的最底層，勇者竟找到了另一位國王！原來上面的國王是怪物用變身杖變的，勇者一定要去揭開它的真面目。





從監獄內的人口中知道在東南面的洞穴內有一塊「娜之鏡」（ラーのかがみ），它可以照出妖怪們的真面目。不過要取得它並不容易，這個洞穴內的敵人許多都實力非凡，像可以二段攻擊的骷髏劍士（ガイコツけんし）和懂得召喚、復活僵屍的僵屍主人（ゾンビマスター）等都是強敵，玩者可能要等多兩三個LEVEL才夠班挑戰。在洞穴的地下二層共有21個寶箱，不過許多都有寶箱怪（右上角房內的全部是），打開之前請必先用因巴斯（インパス）鑑定。另外在這裡的大廣場右邊有一個洞，跳下去後就可以取得娜之鏡。







拿著娜之鏡回到沙曼歐沙，勇者一行等到夜晚才開始行動。由於國王的寢室正門有衛兵看守，他們要由位於城東北面的塔上跳落陽台，由這裡潛入寢室內。當勇者用娜之鏡照國王時，他便會露出原來真面目——綠皮魔頭目（ボストロール）。這傢伙主要是利用物理攻擊，但牠也懂得用魔法降低玩者的守備力，破壞力極之驚人。因此這邊也要用史庫魯多來對抗，加強攻擊力的拜基魯特（バイキルト）也很有效，至於攻擊魔法則只有真空和冰雪系有效。擊敗牠後，勇者就能取回變身杖。不過這時不要立即將它交給格陵蘭島的魔法師，因為玩者利用它可以變身成為賀必族人（要多試幾次），這樣就可以在妖精之村中買東西，當中能夠回復MP的祈禱戒指（いのりのゆびわ）只有這裡才買到，務請多買幾個準備不時之需。





勇闖幽靈船

將變身之杖交給格陵蘭島的魔法師，他便會將船員之骨（ふなのりのほね）送給你。在使用時這骨頭它會指示出類似「東120、南60」的坐標（東：ひがし、南：みなみ、西：にし、北：きた），這就是傳說中幽靈船的位置。數字越少，代表幽靈船越接近。











幽靈船上周圍都是死靈，而且也有敵人出現。在下層甲板上，勇者找到了一名奄奄一息的人，他的名字是艾力（エリック），他在臨死時說出了他的最後願望：「奧利比亞（オリビア），我是多麼的想帶著愛之回憶來見你啊……」在下層甲方的南面，勇者們找到了他說的「愛之回憶」（あいのおもいで），這想必是他倆的定情信物吧！

解除湖的咀咒



帶著愛之回憶，勇者們由日邦格出發，乘船來到位於阿薩拉姆正北方的奧利比亞岬（オリビアのみさき）。根據住在這裡的吟遊詩人所說，奧利比亞在知道了戀人的死訊，自己也投湖自盡了。不過奧利比亞的靈魂仍然留在現世，並會阻止所有想進入湖的船隻。勇者在被她阻過一次後，便將愛之回憶投入湖中，令艾力和奧利比亞可以重聚，湖的咀咒也因此解除了。

在湖中的小島上設有一座監獄，在裡面勇者找到了西蒙的靈魂，他會叫勇者去檢查他的屍體，不出所料，蓋亞之劍（ガイアのつるぎ）真的在這裡，勇者終於可以前往魔王的所在地尼羅肯特了！



取得最後一粒寶珠



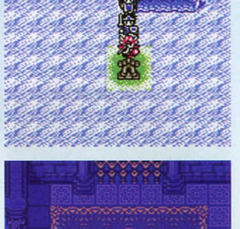
勇者根據之前得到的情報，由阿薩拉姆乘船向南航行，接著沿著西北面的河流繼續南下，便能到達尼羅肯特火山。將蓋亞之劍投進火山口後，火山便突然爆發起來，由它噴出的溶岩會在河上製造出陸地，讓勇者們可以繼續前進，而這處的盡頭處就是尼羅肯特洞穴。

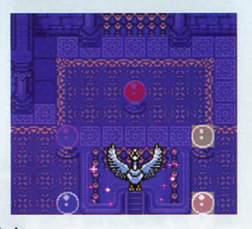
尼羅肯特洞穴是整個遊戲規模最大的迷宮，裡面的怪物實力也不同凡響，玩者需要有LEVEL 30才好挑戰這裡。在這裡的地下四層（留意洞穴開始地點是地下五層）藏有兩件強力的裝備，它們分別是閃電劍（いなづまのけん）和刃甲（やいばのよろい），刃甲可以將敵人對穿著者造成的傷害之一半反彈回去，非常強力。這迷宮有兩個地方需要注意的，第一，在進入地下三層後，千萬不是向東面走，因為那邊是一條無限的迴路，只會浪費時間；第二是當發覺好像無路可走時，記著地面上的洞或裂縫也可以是路來的。成功離開這個洞穴後，在面前的小廟中勇者可以取得最後一粒寶珠——銀寶珠（シルバーオーブ）。





不死鳥復活





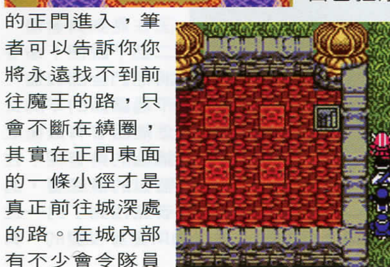
之前也有人提過在取得所有寶珠後，要前往世界最南端的雷亞姆蘭特島。由朗錫爾向西面航行，不久就能到達這處。島上只有一座小廟，小廟中的兩名少女說她們就是巨蛋的守護者。勇者只要將六粒寶珠放在祭壇上（用つかう指令），從巨蛋中就會孵出一隻巨鳥，牠就是傳說中的不死鳥拉米亞（ラミア）！乘著它，勇者一行立即向著巴拉摩斯城出發！

決戰巴拉摩斯



魔王巴拉摩斯的城堡，就是位於尼羅肯特洞穴北方。由於它被山脈所環繞，只有乘坐不死鳥才能到達。

如果玩者由巴拉摩斯城的正門進入，筆者可以告訴你你將永遠找不到前往魔王的路，只會不斷在繞圈，其實在正門東面的一條小徑才是真正前往城深處的路。在城內部有不少會令隊員受傷的力場，這些都可用魔法師的魔法托拉瑪那（トラマナ）穿過。在其中一個房間中，玩者可以找到戰士最強的武器魔人之斧（まじんのおの），必須取得。





終於到了和魔王巴拉摩斯作最後決戰的時侯了。巴拉摩斯最常用全體攻擊魔法伊歐那珍（イオナズン），偶爾也會使用美達巴尼（メダパニ）令我方混亂。魔法攻擊對他幾乎無效，因此戰士和勇者要不斷用武器向他攻擊，而僧侶和賢者則應集中使用補助魔法，例如加強攻擊力的拜基魯特（バイキルト）、加防禦力的史庫魯多、減對方防禦力的努卡尼、減低魔法傷害的夫巴哈（フーバハ）等。如能成功使出這堆補助魔法，玩者基本上已成功了大半。當有隊員受傷時，便立即要用伯荷馬（ベホマ）回復。如是者巴拉摩斯也會是你對手。

*「この だいまおうバラモスさまに
さからおうなどと…

未完之邪惡



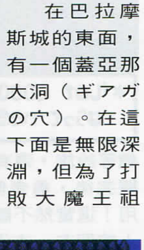
勇者們千辛萬苦終於將巴拉摩斯打敗，回到阿里阿罕城，一行人受到全城人民的夾貿歡迎，而國王更特地為勇者們舉行祝賀儀式。正當大家都以為一切已經完結時，天色突然間轉暗，地面突然傳來強烈震動，而真正的大魔王祖馬（ゾーマ）也從天而降！他宣稱將會世界毀滅，這時勇者明白到他的冒險仍未結束！

*「わが名は ゾーマ。
やみの世を しはいするもの。

另一個世界



在巴拉摩斯城的東面，有一個蓋亞那大洞（ギアガの穴）。在這下面是無限深淵，但為了打敗大魔王祖馬，勇者別無他法，於是他們便勇敢地跳了下去！當他們到達洞的底部是，他們發現自己來了一個港口。這裡的人問他







們：「你們是由上面的世界來的嗎？」原來勇者們已經來到了闇之世界艾烈夫加特（アレフガルド）。

乘坐別人免費送給你的船向東走，立即就會來到拉特達姆城（ラダトーム），在這裡的教會二樓，勇者竟再次遇到甘達特！他說自己來到這個世界，已經改過自新了。他還告訴勇者太陽石（たいようのいし）應該是藏在這城的某處。接著前往會見這處的國王，他是這個世界唯一會為玩者SAVE的人，因此以後也會常常來麻煩他。從王座南面的出口走出去，勇者找到一位僧侶，他會將這個世界的地圖（ようせいのちず）送給你。城內的藏寶室內有幾個寶箱，但它們全是空的，聽聞裡面的勇者之盾（ゆうしゃのたて）、光之鎧（ひかりのよろい）和王者之劍（おうしゃのつるぎ）都是魔王搶走的。至於甘達特口中的太陽石，則是藏在廚房南面的秘密房間內。

なんと！
たいようのいしを みつけた！

城鎮巡迴之旅



由拉特達姆城向南方走，在經過一段很長，很多怪物出現的旅程後，勇者就能在沙漠中找到達姆杜拉鎮。在這裡的牧場內有一處茂盛的草叢，聽牧場的女主人說她在這裡見過些發亮的東西，經搜索後發現原來是礦石「歐里哈魯鋼」（オリハルコン）。另外在這處也打聽到要打敗祖馬，必須擁有光之玉（ひかりのたま）。

なんと！
オリハルコンを みつけた！

接著也是由拉特達姆城出發，不過今次是坐船向西面航行。當出到外海時改向北走，然後當到達陸地的盡頭時再改向東航行，直到到達東南面的大陸北面才落船向南走，不久玩者就能在山脈南面找到瑪依拉城（マイラ）。（註：這個世界並不是圓的，因此不能像地面世界般由地圖的西面直達東面）

在這裡，勇者會聽到這個世界的創造者妖精露比絲（ルビス）原來也被祖馬封印在東北面的塔內，而要救她就必需有妖精之笛（ようせいのふえ），它可以在城內的露天溫泉南面四步的位置找到。另外這城的武器店的主人是位極出色的工匠，他可以將別人沒用的東西造成商品。勇者於是嘗試將歐里哈魯鋼賣給他（25000G），下次再來時，貨物單上就會出現王者之劍（35000G）！王者之劍是勇者專用武器，當作道具使用時還會產生巴基克洛斯（バギクロス）的效果！



▷かいにきた　G 30653

まんげつそう	30
▶おうじゃのけん	35000
スライムピアス	950

こうげき力	ライアス	そうびできない
	イアン	258▶299
	ニーナ	そうびできない
	ローザ	そうびできない

由瑪依拉城向南走到大陸盡頭，再向東北面沿著山脈前進，經過一段極長的路程，勇者一行便會到達美爾吉特鎮（メルギド）。在旅館內，勇者找到了一名詩人，他說自己的家裡有銀豎琴（ぎんのたてごと），而他的家就是位於世界西北面的小廟。在這裡的地下室中有一寶箱，但它是空的，玩者要在它的周圍調查才能找到銀豎琴。將它當道具使用，可以引來極強的怪物攻擊你，用來練功一流。





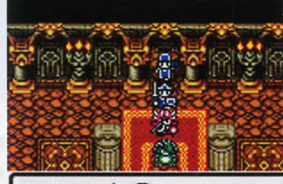
這世界的最後一個城利姆達爾（リムルダール）位於瑪依拉城南面大陸的中央速份，不過由於中間有山阻隔，玩者需要先坐船由大陸的南面登陸，然後向著西北方前進才能到達。在這裡勇者知道自己的父親仍然未死，他將寶物命之戒指（いのちのゆびわ）放在旅館旁的房間內，自己一個人前去和魔王作戰了。命之戒指是可為佩帶者慢慢回復HP的寶物。另外在牢房裡的犯人會告訴你在魔王城內的王座後面有秘密通道。



尋找打敗魔王之裝備



打倒祖馬首先要有光之玉，而這塊玉是位於在地面世界上。先利用路拉（ルーラ）咒文回去，然後坐不死鳥前往奧利比亞岬北面被山包圍的龍女王之城。一進去，勇者就聽到人們說龍女王快要死了。龍女王現正在的城的中央部份生蛋，她在看到勇者後，便將光之玉送給你。她再下了一隻蛋後，便離開了這個世界了。





接著返回拉特達姆，在這裡



的西北方有一個洞穴，裡面的構造異常簡單，但特色是不准任何人使用魔法，就連怪物也一樣。因此在進入前請準備藥草和命之戒指。在這裡地下三層其中一個寶箱內，載有勇者之盾。

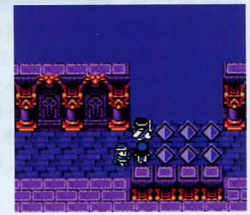
這時候勇者應該去拯救妖精露比絲了。她是被封印在瑪依拉鎮東北方的塔內，這座塔有些地板是◆形的，而且左右兩邊不同顏色。當玩者踏了上去，方向鈕會好像不受控制，但多試幾次就能發現當中規律。例如左半邊深色的地板：





按上→向右走
按右→向下走
按下→向左走
按左→向上走

右半邊深色的地板則按掣的方向會相反。只要小心一點，玩者可以毫無問題地通過這些危險地帶。在四樓，勇者會找到光之鎧，但露比絲卻到處也找不到。其實只要玩者要在三樓北面那8塊◆形地板的位置掉回去一樓，就會發現秘密入口，從這處爬上頂樓即可找到露比絲！在她面前吹起妖精之笛，她便會回復原狀，並送給你一個神聖護符（せいなるまもり）。





*「私は せいれいルビス。

拯救了露比絲後，勇者乘船前往世界的西端，航行中發現了一座被毒沼包圍的小廟，裡面住著的是露比絲的僕人，原來她就是勇者16歲生日時夢中那把聲音的主人！她會將雨雲之杖（あまぐものつえ）交給你。拿著它前往位於世界最東南方的大島上，島上祠堂的人會將太陽石和雨雲之杖合成彩虹水滴（にじのしずく），這就是前往魔王城的必要道具。





*「私の思いを込め あなたに この あまぐものつえを さずけましょう。

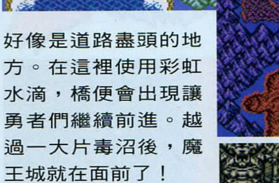


*「そなたに この 虹のしずくを あたえよう！

最後決戰

最後的決戰終於來臨。勇者由利姆達爾起出發，向著西北方向前進，不久就會來到一處好像是道路盡頭的地方。在這裡使用彩虹水滴，橋便會出現讓勇者們繼續前進。越過一大片毒沼後，魔王城就在面前了！





魔王城的怪物全都是世上最強的，當中尤其是會噴火／集體魔法的龍類和魔法師最麻煩。這些時候夫巴哈可以發揮極大的效用。筆者建議大家LEVEL應有39以上，才可去挑戰大魔王。在魔王城一樓，不用理會左右兩邊的門（寶箱全是假的），直接前往中央的王座去。在王座前面有六個大魔神（だいまじん）守護，但只要善用拉里荷即能過關。在王座後面調查，可以發現向下的秘密入口。

地下三層玩者又會發現那些◆型地板，但通過的方法沒有改變，繼續前進吧！在地下五層，過了橋後勇者會發現自己的父親正在和五頭龍（キングヒドラ）作戰，可是最後他也敗陣下來。在父親臨終前，他拜托勇者說：「如果有機會，請你到阿里阿罕找（主角的名字），並求他原諒那個無法拯救世界的父親……」



オルテガと キングヒドラが にらみあっている！

在這層的中央部份有六個寶箱，裡面載著的都是一流的寶物。賢者之石（けんじゃのいし）是可以發揮和伯荷馬拉同樣效果的道具；生命之石（いのちのいし）可以防止帶著它的人被即死系魔法殺死；世界樹之葉（せかいじゅのは）可令同伴復活。

終於到了最底層，大魔王祖馬會先派出其三名手下和勇者決戰。牠們分別是五頭龍、巴拉摩斯多魯斯（バラモスゴロス）和巴拉摩斯僵屍（バラモスゾンビ）。和牠們作戰時是以戰士和勇者的物理攻擊為主，僧侶和賢者則在後方使用補助魔法，如拜基魯特、史庫魯多、努卡尼和夫巴哈等。

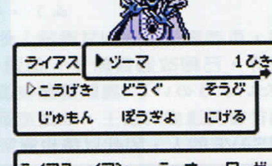


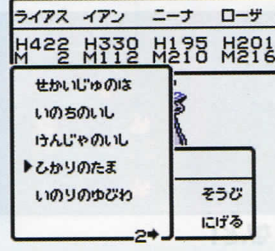
ゾーマ「わが いけにえの さいだんに よくぞ 来た！



消滅了祖馬三名部下，終於要和祖馬本人直接對決了。（這時請各位先回復HP/MP，另外也要將光之玉交給行動最快的同伴）由於所有攻擊魔法在他面前都會失效（筆者建議大家將魔法師轉為賢者就是這個原因，不懂回復的魔法師在祖馬面前幾乎等同廢人），因此作戰也是以戰士和勇者為主導，僧侶和賢者則在後方輔助。戰鬥一開始，玩者便應立即使用光之玉，它的光會令魔王的能力降低。然後用賢者用拜基魯特加強前方二人之攻擊力、僧侶則用夫巴哈加強全體的魔法防禦力，當然回復HP永遠是他兩人首要的工作。祖馬有時會使用「邪惡的波動」令這邊的補助魔法失效，這時玩者沒有辦法，只有重新施放一途。其實有勇者、僧侶和賢者三名可使用回復魔法的人在隊中，祖馬想消滅勇者絕並易事（笑）……在經過二十多個回合的戰鬥後，祖馬終於被勇者擊敗，地上也重新回復光明。勇者的英勇故事，從此成為了永遠的傳說……











ゾーマ「だが その時は おまえは 年老いて 生きては いまい。

TO BE CONTINUED TO
DRAGON QUEST I·II



再次鬧個天翻地覆

生產商：飛拓
發售商：未定
發售日：預定 12 月
遊戲類型：TAB

BY 隨風



早陣子由於「還珠熱」襲港，令到某電視台日夜重播、又連連推出續集，就連老是說瓊瑤的小說太灰會教壞小孩子的太太們，都晚晚以「電視汁」來吃飯。現在兩位「格格」又想出新點子，她們想邀請玩者一起玩大富翁，各位願意受邀嗎？

手多多的下場…

美麗的玻璃珠子原來是陷阱？大家原本開開心心準備返回紫禁城，怎料小燕子這個娃兒卻突然找到一顆玻璃珠，而且珠子更突然發出強光，把大伙兒吸到一個陌生的地方，玩者的任務就是要幫助他們離開這個鬼地方。同行的有小燕子、紫薇、永琪、爾康、晴兒和蕭劍六人，他們都是玩者可以使用的角色。



TAB＋RPG＋AVG＝？

遊戲的玩法雖然跟一般大富翁無異，不過當中會加插不少事件，除了遊戲的戲情之外，還會有突發事件，例如黑道老大要求同行、或是人口販賣教導玩者如何陷害別人。隨機事件亦是不可或缺的，各位也許會在一夜之間變成大富翁，也有可以從此成為窮人一族。另外，此作還加入了戰鬥成份，當玩者經過村莊，並把當中的怪物及敵人趕走的話，就能成為該村莊的領主，並能得到「稅金」呢！當然村莊越繁榮，所得的「稅金」亦越多啦！





FANS「咪走雞」

早陣子旭力亞才推出了由漫畫改篇過來的《刀劍笑》，現在又開發另一隻漫畫改篇作品－《霸刀》。《霸刀》是馮志明老師的作品，講述主角飛驚本在十三吉祥中習武，但由於其師傅不想他成為壞人，因此在臨終時叮嚀他離開十三吉祥，而故事亦正式開始。不過在遊戲中除了會依照原作之外，亦會加入原創人物，令到劇情的變化更大，也有多個不同的結局。

戰鬥系統

此作採用半即時制的戰鬥，能源BAR會依照玩者的內力而決定回復速，因此當玩者擁有足夠的經驗值後記得提升內力。當然除了內力之外其他項目也要提升，玩者要好好分配這5點能力增加值。另外，還有兩個數值對戰鬥有很大影響，第一個是「戰意值」，若角色戰意低的話不但攻擊會減弱，還有機會逃走；另一個是「敏捷值」，只要角色夠敏捷，就可以在敵人回復時作出攻擊，反之就會在回復被敵人攻擊。



收集資料

玩者可在城鎮中向NPC打聽有用的情報，又或是到兵器舖購買及修補武器，當然購買道具亦是不能欠缺的！最後，武館也是必去的地方，因為那裡可以重溫之前出現過的戰鬥，各位可以在武館練習，順便累積經驗值。





生產商：旭力亞
發售商：旭力亞
發售日：預定 12 月
遊戲類型：RPG

BY 隨風

打完「恐龍」玩「拾屍」

樂園 網路遊戲 LIFE STORM 2

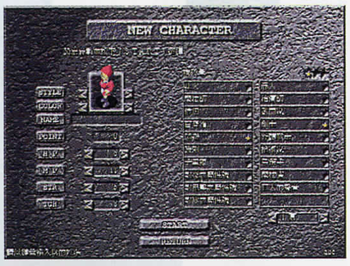
生產(發售)商：JSS(華義)
售價：港幣68元
遊戲類型：ONLINE RPG
好玩度：★★★★

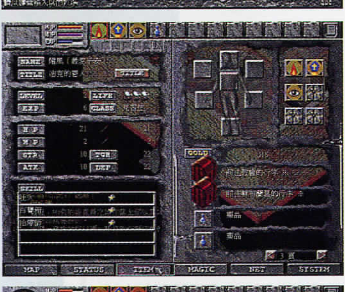
BY 隨風

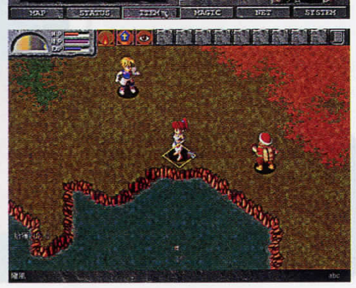
繼之前推出的《石器時代》，華義再次把JSS的《樂園》中文化，今次的主角再不是可愛的恐龍們，而是勇者、公主等人。由於世界的平衡受到破壞，引導世界分裂為光明與黑暗，光明叫喚來龍族、而黑暗亦帶來了妖魔，厭倦了和平世界的人類，分別進入光明及黑暗的世界，希望以戰鬥、血及生命把世界統一…

一切從新開始

進入遊戲之前，各位要先到華義遊戲網為遊戲註冊，之後就可以開始遊戲。遊戲開始後要先選擇伺服器，繼而就是創造新人物。各位請先選擇喜歡的職業，另外還有29點能力值可供分配到「生命力」(HP)、「魔法力」(MP)、「攻擊力」(STG)及「防禦力」(TGH)，最後可以為角色選擇3種技能，這樣子下就可以正式進入遊戲囉！對了，每個角色都有三個「魂」啊，每次死後會掉一個，玩者可以到死亡的地方尋回，若然有人「使用」了它，則可以到教堂向神父取回。







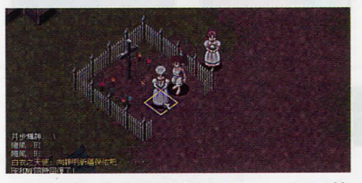


攻擊的學問

在遊戲中玩者首先要學懂如何保護自己，因為基本上連村莊中也可以找到敵人，一不小心就會命喪黃泉，







當把怪物殺死後請留意腳下，有可能拾到物品呢！若玩者攻擊等級較高的敵人時，「STG」會上升一點，反之不斷受敵人攻擊則會增加一點「TGH」，另外使用魔法的話亦會增加「MP」，當「STG」、「TGH」及「MP」加起累積至十點便可升LV，當升了十個LV後，就可以選擇角色其中一種技能進行升級。玩者有一定的等級後，亦可以進行升級，然而每次晉升的方法不盡相同，在此並不細說。

談話的學問

此作的談話方式十分特別，跟NPC聊天時，必需走到對象的面前打「HI」才能會話，某些情況更需要回答才能繼續事件，例如跟道具店店主聊天，必需跟他說「buy」(買)才能進行買賣。而跟其他玩者聊天亦很有「學問」呢！基本上玩者所說的話只有版圖上的人看到，若只想跟面前的玩者聊天可在說話結尾打「…」，想傳送更遠則打「！」(但必需有技能「巨大聲音」)，當然可以讓兩位玩者密密傾，只要把對象加入名片就可以了。





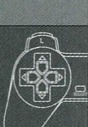


任務的學問

遊戲可不是單單四處走走，打打怪物就算了，當中還會加入很多任務讓玩者遊玩。某些任務只是用來賺錢，例如是送貨物；不過有些卻關係到「稱號」，要完成了某些任務後才可以得到。「稱號」除了是玩者的光榮外，某些事件亦要需要先得到某個「稱號」才可以出現，為大家介紹「迪克的恩人」的拿取方法。



(165.183)
找迪克得到開店可許證
▼
(108.093)
賽雷尼亞找開店審查員蓋印
▼
(043.201)卡那隆同上
▼
(066.267)費魯那同上
▼
(113.311)魯波依同上
▼
(167.248)雷特羅德同上
▼
(275.273)加威同上
▼
(350.208)派克同上
▼
回到迪克的店



NO ONE LIVES FOREVER

充滿60'S氣息的女特務遊戲！

發行商：FOX INTERACTIVE
發售日：發售中（2000年11月10日）
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI



















《NO ONE LIVES FOREVER》的遊戲背景時間設定在1960年，當時東西方國家處於對立的狀態，兩邊都在對方國內大玩間諜活動。當中玩者扮演的是一名叫Cate Archer的女間諜。別看她嬌滴滴的樣子，各位可被其女性纖細外表騙了；她可是身懷絕技的反恐怖份子高手哩！Cate Archer會使用多達30種的武器，這些武器包羅萬象包括手槍，AK47，狙擊槍，和十字弓等等。

火力強大的武器

有一點玩者要注意的是，《NO ONE LIVES FOREVER》可是與其他第一人稱射擊遊戲不一樣。由於Cate Archer是個女孩子，所以她使用火力強大後座力強的武器時，射擊的速度會慢許多。就滅音手槍和左輪為例，她在射擊滅音手槍時因為後座力小，所以能在短時間內連續攻擊敵人，但是左輪就不行，後座力大，射擊之後，必須重心瞄準，這個短暫的時間中，Cate Archer就很容易受到敵人攻擊。所以如何選擇交戰中的武器，將會是一項需要玩者去思考的問題，絕不能像以前，隨便挑了槍就往前衝，玩者要考慮主角本身的能力。

各式各樣奇怪的裝備

《NO ONE LIVES FOREVER》由於是第一人稱間諜射擊遊戲，所以遊戲中除了一般的攻擊性武器外，還有其他各式各樣奇怪的裝備，像是強力剪鎖器，它能輕易的剪掉所有鎖頭。手提箱火箭發射器，能射出威力強大的火箭，攻擊你想摧毀的大目標。還有一項最好玩的化骨粉，灑上一點屍體就不見了，這個武俠傳說中的東西，你可以在《NO ONE LIVES FOREVER》中找到並使用它。

遊戲的地點相當廣泛，幾乎全世界也須走遍，玩者將歷經從莫斯科到柏林的冒險，然後再從德國的阿爾卑斯山脈到美國西北部的大森林中。這些地點的變化暗示玩者將看到遊戲威力強大的顯像ENGINE。無論是夜晚，濃霧，雪地或是森林中玩者將看到逼真的景物出現在你的眼前。

遊戲AI與任務

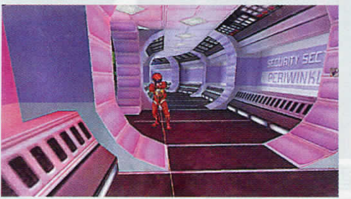
《NO ONE LIVES FOREVER》另一項特點是AI，敵人會根據他聽到的聲音做反應，他們會搜索聲音的來源，所以玩這款遊戲時不能到處製造噪音，他們可是會呼叫夥伴一起進行搜索的。還有當他們遭到攻擊時，敵方間諜會先找掩蔽，然後做交叉攻擊，同時大聲呼叫夥伴，希望能前後夾殺玩者。若玩者偷溜到這些壞傢伙的背後，你還可以聽到他們的對話，包括錢拿的太少，長時間工作的抱怨等等對話，非常有趣，因為程式將他們模擬的非常像真人。

《NO ONE LIVES FOREVER》擁有15個單人任務，別小看這15個任務，因為要完成這些任務玩者必需通過60個關卡的考驗。













以惡制惡的吸血鬼英雄

發行商	NITROPLUS
發售日	2001年1月26日
遊戲類型	AVG／18禁
系統需求	WIN95／98

傳說中，「吸血殭屍（鬼）」（VAMPIRE）與一般妖魈不同，他們的貴族外表使其形象猶如罩上一抹神秘面紗，令不少人為此沉迷不已；在PC遊戲界中，同樣也有不少吸血殭屍為題材的作品，就如以下介紹的遊戲《吸血殲鬼VJEDOGONIA》，更是一款以暴力血腥作招徠的AVG。





故事STORY

伊藤是一名平凡的學生，每天也過著一樣的平淡生活；然而，他怎樣也想不到，自己的一生就在「那天」徹底改變過來‧‧‧‧

那天，伊藤的身體忽地產生了異變，先是掌上的手筋突然暴脹，變得彷如鬼怪妖魈之爪似的，而且此後數天身體異變的情況更糟。伊藤的同學、甚至周遭的人也被嚇呆了，同時伊藤亦為此事而苦惱不堪；就在這當兒，一名神秘少女魔娜（MORA）正遇上了伊藤，並道出了一個駭人的事實。原來潛伏於伊藤體內的吸血鬼屬性現正慢慢地甦醒過來，如果再讓體內的血液逐漸流失，伊藤便會真的變成吸血鬼‧‧‧‧

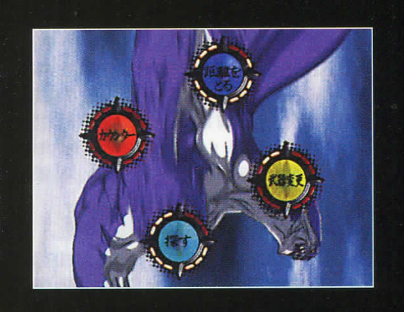
另一邊廂，在身體產生異變後，邪惡組織「異能科學者集團INNOVALUTE」的魔爪已伸向伊藤的學校，為了守護所愛之人，伊藤只得拼死與敵人一戰，成為「以殲滅吸血鬼為己任」的吸血鬼--VJEDOGONIA！面對強大的敵人，伊藤有否勝算？又，他真的能逃得過變成吸血鬼的命運嗎？



敵人ENEMY

在漫長的冒險旅途中，伊藤將遇上各式各樣的敵人，其中更不乏實力強橫的對手，就如INNOVALUTE集團麾下的「VAMPIRE三劍仕」，他們更會派出*CHIMERA VAMP追殺伊藤等人。幸而伊藤也不是孤伶伶一人作戰，途中他將會遇上不少同伴，當中更得到了「吸血鬼獵人」（VAMPIRE HUNTER）魔娜的加入，與之聯手對抗INNOVALUTE集團。

當然，伊藤以人類身份與吸血鬼相抗自是十分吃力，故在瀕死狀態下伊藤便得以變身為吸血鬼；留意此時伊藤在飛行中的戰鬥能力極高，而且如在一定時間內重新補充血液，伊藤便得以回復人類姿態。除了上述特點外，遊戲中更採用了REAL TIME戰鬥模式，大家也得留心每種攻擊所佔的時間，免得敵人搶得先機了！



CHECK--CHIMERA VAMP是甚麼？

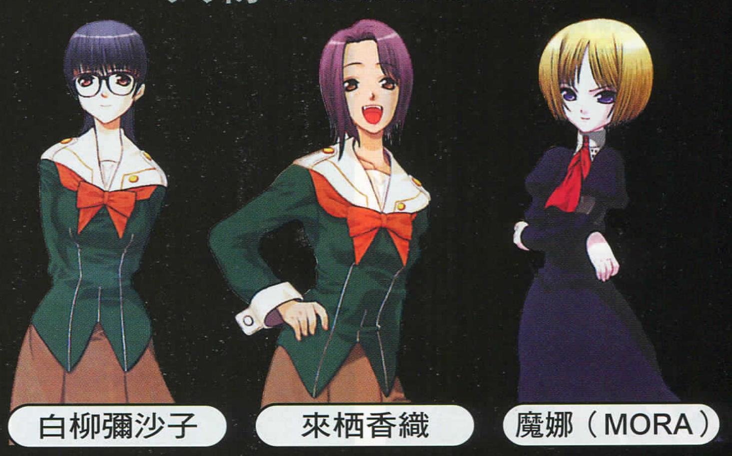


CHIMERA VAMP是INNOVALUTE集團派往追殺伊藤等人的刺客，原來INNOVALUTE集團利用了尖端科技，把人類與動物的DNA結合，造出了一批戰鬥能力極其發達的異形戰士--CHIMERA VAMP。

INNOVALUTE集團的真正目的，其實卻是籍此對吸血鬼的生態有更進一步的了解，並從而獲得其不老不死的力量；製造CHIMERA VAMP，說穿了也不過是個過程，甚至只是野望下的副產物而已！

人物CHARACTER





白柳彌沙子　來栖香織　魔娜（MORA）



西村理沙 Risa Nishimura

當提到「理沙」，各位都會想起非常出名的「後滕理沙」，不過今次卻是在半年前開始踏進藝能界的14歲少女—**西村理沙**，憑著與前田亞季和倉沢桃子一起演出的電視廣告—**「Suntory 南 Alps 之天然水 再見編」**，令她開始受人注目。此外，這個廣告不但令理沙的相片能夠刊登在不同的偶像雜誌上，而且決定首次參演來年3月播放的TBS系春季日劇—**「少年變成鳥兒（少年は鳥になった）」**，其飾演的角色更是劇中的女主角，到時大家就要拭目以待。

PROFILE

姓名：西村理沙/ Risa Nishimura
出生日期：1986年7月6日
年齡：14歲
出身地：東京都
星座：巨蟹座
身高：162cm
血型：A型
三圍：B79/W59/H83
興趣：購物、散步

JP-Idol Sniper

TEXT：MARKS



TEXT：小悠

TALES OF ETERNIA 動畫化螢幕上登場！



明年1月8日起逢星期一午後6：30於WOWOW播放

最近的RPG大作之中有名的除了《射鵰英雄傳》之外，還有TALES系列的新作《TALES OF ETERNIA》。這個為了阻止「伊菲利亞」和「西利斯迪亞」這兩個世界做成空間災害「大歪曲」的物語，於WOWOW正式動畫化了！為了配合剛推出的PS遊戲，這個冒險新作將會在明年的1月8日每週星期一午後6:30播放。是少有的冬春番組交接期作品來呢，也會是同期之中唯一的FANTASY RPG動畫。ELERNIA的原創人物設定是井之又睦先生負責，不知道動畫化之後又會變成如何呢？今次動畫化會由前田先生擔任，而動畫版的人物設定和作畫監督也是由前田明壽負責。除了原作在遊戲登場的人物外，於動畫版中會有原創角色呢！是一名叫瑪露妮・貝璐卡奈的少女，是個靠捉拿犯人拿賞金為生的賞金獵人。對主角RID（列特）的劍技十分仰慕，一直希望與他一起成為拍擋。可是這樣會妨礙他們往西利斯迪亞，另一方面她會否成為女主角FARAH（菲娜）的情敵嗎？前田監督說《TALES OF ETERNIA》動畫版的主題是與他人理解，在雙方拔劍相對之前，若果能互相理解去解決紛爭便可以共同相處了。面對兩世界的危機「大歪曲」即將來臨，這一行少年少女可以排除萬難麼？而動畫版的劇情和原創RPG遊戲會什麼分別的呢？敬請期待。

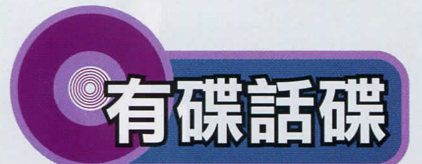
闇之末裔最終章「京都編」起動！



12月18日於WOWOW逢星期一午後6：30播放完畢

由名少女漫畫動畫化的作品《闇之末裔》於最終章播放後正式完結，京都編的主角也不離都筑身上。被惡魔撒卡達拿斯寄生的都筑，背負著非奪人生命不可的死神宿命。這麼殘酷的命運使他的心靈出現裂痕，而向這裂痕突進過去的便是邑輝醫師。為何會這樣的呢？這樣表示了邑輝對都筑有異常的執著麼。這件事已經驚動到召喚課中要親手保護都筑的人，當中除了有黑崎密之外還有一個實力數一數二的人開始都筑的拯救行動。為了救回被創傷的都筑，巽使用了拿手的影之術向追上邑輝。另一方面，都筑「唯一可歸之處」的密是絕對不容許邑輝的拐帶，可是在他面前出現的是邑輝的同伴，老舖料亭的年輕店主・壬生織也。為了阻止密的前進，織也拔刀向他作出一對一的挑戰。雖然密為了都筑而努力作戰，可惜與織也的實力相差很遠……最後巽和密能在吸血鬼手中救回都筑嗎？邑輝、密和都筑的過去在京都編將會明朗化，結局會變成如何呢？





TEXT：時雨



主唱：B'z
發售商：ROOMS RECORDS
發售日：12月6日
價格：3059日圓

ELEVEN

B'z的存在真的很特別，一方面他們是日本ORICON唱片銷量榜的長勝將軍，他們每一張唱片，不論是大碟還是細碟在初登場時都一定是冠軍，在一般樂迷的心目中他們永遠是信心的保證。但另一方面，他們也是一隊死硬派的ROCK BAND。「HARD-ROCK不會被大眾所接受」此一定律，在B'z身上可說是完全不適用。在這大碟中，大家仍然可以找到B'z這種兩面性。它在收錄有《May》、《今夜在見到月亮的山丘上》、《juice》等大HIT作品之同時，也有「B'z味」極重的HARD-ROCK歌曲，當中更有他們加入了亞洲音樂風格的新嘗試，如《RING》和《Raging River》就是了。筆者相信在可見的將來，B'z仍會保持其樂壇頂尖的地位。



遊戲：KEYBOARDMANIA 2nd MIX
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：12月6日
價格：2940日圓

KEYBOARDMANIA 2nd MIX +consumer 1 new songs

在眾多KONAMI的音樂遊戲中，《KEYBOARDMANIA》的受歡迎程度一直比較遜色，其原因可能是和KEYBOARD總是給人一種很難的印象吧。其實如果大家想深一層，《KM》也只是《beatmania》的一個變種，遊戲中絕大部份歌曲都可以用單手去完成（REAL MODE也一樣），即使是音樂遊戲的初心者也可以應付得來！說回《KM2nd》的音樂，聽著這張CD，筆者的第一印象是它的音質比上一集出色了很多，拿《2nd》的《Ride on the Light》和《1》的《BURNIN'》一比其分別就清楚不過了。不過整體來說《2nd》的歌曲風格較接近《BM》系列，《KM》最吸引人的PIANO、POP、JAZZ減少了，而且也缺乏了了一些像《Henry Henry》般令人陶醉的樂曲，比較可惜。還有碟中為什麼沒有收錄《Presto》？（那是《BMIIDX》的移植歌，沒辦法啦……）

VISUAL SOFT

人狼 JIN-ROH DTS-Edition



發售日：12月21日
發售商：BANDAI VISAUL
價格：12800日圓
原作．腳本：押井守
監督：沖浦啟之
人物設計：沖浦啟之、西尾鐵也
音樂：溝口肇
聲優：藤木義勝、武藤壽美、木下浩之、廣田行生





押井守的才華在他以前的作品如《Spriggan》、《機動警察PATLABOR》、《攻殼機動隊》等都已經表露無遺。當中尤其以《攻殼機動隊》的評價最高，這套SF作品在世界各地都獲得極高的評價，就連《MATRIX》的導演華高韋斯基兄弟也對它極度讚賞。這套《人狼JIN-ROH》是押井的最新作品，也是繼《紅眼鏡》、《CERBERUS地獄之番犬》之後，《犬狼傳說》系列的最新作品。在正式公演之前，《人狼》已經在世界各地的電影節中率先公開，並大獲好評。本片在一再延期之下，已定於本月在本港上映，不過等不及的朋友可以考慮買這套DVD回家慢慢欣賞！DVD版的特典包括了一張收錄了製作特輯和設定資料的DVD，和一本16頁的分鏡集，是FANS不容錯過的珍藏版。





故　事　概　要

在戰敗後十數年，由於日本政府推行強硬的經濟政策，首都東京變成了一個充滿了失業者和暴力犯罪者的城市。政府為了控制著反政府勢力，在首都圈中設置了通稱為「首都警」的維持治安部隊。首都警的勢力不斷擴大，並開始和潛藏在都內的反政府組織展開市區戰。首都警的隊員之一伏一貴，是一名沒有感情，只是純粹依照鬥爭本能行動，像狼一樣冷酷的人。某日伏一貴在執行追蹤地下組織的任務中，他遇到了一位叫雨宮圭的女子，兩人並墮入了愛河。但這只是他們悲哀的命運的開始……





TEXT：小悠

大剖析！



等了那麼久BANDAI在這個月終於推出了全新的1：100MG版的ν GUNDAM，來正式取代多年前推出的舊版1：100模型。當年與沙撒比共同推出的1：100 ν GUNDAM是在劇場版「馬沙之反擊」放映後不久推出市面的。直至BANDAI在今年年中公開要將沙撒比MG化，才有推測ν GUNDAM將會是MG化的下一環。結果也不負眾望，BANDAI在推出了MG沙撒比後的一個月公開了ν GUNDAM的MASTER GRADE設計圖，使這部RX系列名機隨對手之後復活。

MASTER GRADE1：100 ν GUNDAM

ν GUNDAM特徵剖析



各位有看過「馬沙之反擊」的朋友留下最深刻印象的是什麼呢？是凱撒威殺死阿寶女朋友的一幕，還是阿寶阻止亞古捷斯落下地球的奇蹟？除了這劇力萬鈞的情節外，相信最刻骨銘心的會是精湛非常的機械設定。ν GUNDAM在當時的設計來說是一個大突破來，既是保留了RX系列的高達形象，也有十分突出設計，例如背後的飛翔砲便是最大特徵。今次MG的ν GUNDAM是利用舊版的1：100來作原版重新設計，所以比起舊版的ν GUNDAM在用料上和結構上也是有過之而無不及。當然舊版的一切缺點會由新的設計中改正過來，好像是背上的飛翔砲使整個模型的重量集中在背上，平衡不了它的身體。今次的MG版便利用了質量較為堅固和重的關節部件，令ν GUNDAM的重心設定在下半身。骨架也用上了軸心緊接式活動關節，使模型的各部份更加穩固。噴射背包為了配合火箭砲和飛翔砲的裝備，採用了ABS部件使可動軸不露出來。能夠打開駕駛倉看到阿寶當然會是MG ν GUNDAM不可劃缺的東西，裝甲可以外脫也是MG模型的基本動作。腿部使用了軸心伸縮式的拉動關節，能發揮腳部動作的最大限。武器方面雷射劍和雷射刀，還有雷射槍及火箭砲是最基本的了。盾部份明顯比舊版的細緻，空間火箭和盾牌背部的結構紋也有表現出來。而ν GUNDAM重點的飛翔砲可變化成攻擊形態是意料中事，設定有一部份是不能取出，一部份是自由摺疊的。至於飛翔砲結合是使用在側邊收藏起來的接連部份，以雙重扣的設計拼合起來。

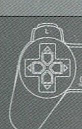


MG ν GUNDAM解剖報告



基本上所有的設計也是MSATER GRADE的LEVEL，只是利用舊版的外形更新過來。大部份的配件是現時必定採用的，所以也說不上是驚奇的進步。但不可以不讚賞的是這模型重心的設計和細緻部份的加工，的確是針對舊版的一切缺點而進化的。擁有MG沙撒比的朋友，這部MG ν GUNDAM是絕對值得收藏的，加上5000日圓的價格十分適當，即使是模型初哥也可以一試。






GP劇場
Sorcerous Stabber
ORPHEN
魔法騎士奥法
Presented by Lei
這裡..
便是遙遠的未來?
師傅!
有怪物向
我們襲擊!!
讓我來
對付它
們吧!
不行!!
這裡有太
多村民!
他們會
受傷的!!
媽媽,
那些人在
馬路上玩
捉迷藏!
可能是
變態,
我們快
走吧!

駱克道33號

大家好嗎？這個名為「駱克道33號」的專欄是我們「GAME PLAYERS PS」和「GAME PLAYERS DC」的新信箱，至於為何叫「駱克道33號」？因為我們的工作地方就是這兒。本欄絕對歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS 2、DC和各手提遊戲的遊戲問題(當然有關DC的問題將會在「GPDC」上刊登)，除此之外是歡迎來信分享打街機的心得，我們一定會盡量全力為大家解答難題的。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PS／DC~駱克道33號」收，又或電郵致「gpm_e@gameplayers.com.hk」，而所刊登出的信是隨機抽取，這點要請各位多多注意了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPPS編輯部

給悟空兄的信：

這是我第一次在GPPS上來信，希望能盡快被抽中，多謝！

1）在日版PS2主機上，能不能玩到「PS的美版遊戲」？例如：《007黑白帝國》？

2）PS2「18000機」我知道是內置DVD Driver，但我想知道「18000機」的內置DVD Driver是用軟件還是硬件來播放DVD光碟呢？

3）為什麼同樣是5800日圓的遊戲，DC會比PS平宜了一大節，PS GAME為什麼會貴那麼多呢？

4）除了灣仔的數字商場外，在那些地方還有售賣原裝PC GAME呢？只是香港區。

5）PS2的《Alone in the Dark 4》是不是延期？2001年4月才會推出？

6）您覺得我的字值幾多分呢？(100分滿分)

長期讀者：機之子 上



TO 機之子：

1）在日版PS2主機上，是不能玩到「PS的美版遊戲」，就算是原裝都不行。

2)PS2的「18000機」是內置DVD Driver，因此是以硬件來播放DVD光碟。

3)因為PS的遊戲的代理商和DC的代理商有所不同，也有可能是PS的遊戲來源不及DC充足的理由所致。

4）你可以到灣仔電腦城看看。

5）好像沒有這遊戲的消息。

6）75分。

FROM 編輯部

小璘姐姐收：

你好！我想問FFT的問題啊！

1）FFT有多少種職業？

2）可否說出各種職業怎樣才能學懂？

3）怎樣才可捉野生動物？

狂八神

TO 狂八神：

1)基本上共有二十種職業，分別是見習戰士、道具士、騎士、弓箭手、苦行僧、白魔道士、黑魔道士、時魔道士、召喚士、小偷、話術士、陰陽士、風水士、龍騎士、侍、忍者、算術士、吟遊詩人、舞蹈家以及模彷師。

2）你可參閱下表：

職業	必要條件
見習戰士	無
道具士	無
騎士	見習戰士LV 2
弓箭手	見習戰士LV2
苦行僧	騎士LV3
白魔道士	道具師LV2
黑魔道士	道具師LV2
時魔道士	黑魔道士LV3
召喚士	時魔道士LV3
小偷	弓箭手LV3
話術士	陰陽士LV3
陰陽士	白魔法士LV3
風水士	苦行僧LV3
龍騎士	小偷LV4
侍	騎士LV4、武術家LV5、龍騎士LV2
忍者	弓箭手LV4、小偷LV5、風水士LV2
算術士	白魔道士LV5、黑魔道士LV5、時魔道士LV4、陰陽士LV4
吟詩遊人	男性、召喚士LV5、話術士LV5
舞蹈家	女性、召喚士LV5、話術士LV5
模彷師	見習戰士LV8、道具士LV8、召喚士LV5、話術士LV5、風水士LV5、龍騎士LV5

3）首先要小偷擁有「密獵」的指令，並於目標的HP餘下不多時(即就死的時侯)，向牠使用這個指令，便可以有機會捉到獵物。

FROM 編輯部

遊戲誌，您好！

我是位來自北京的讀者，是你們本雜誌的忠實讀者。

我想補購第140期遊戲誌及訂購半年的遊戲誌DC、遊戲誌PS(遊戲誌DCvol.001已賣）雜誌！

請問如何付款？因我這裡沒有支票，所以能不能通過銀行付款？能不能用人民幣？

請一定回信！謝謝！



致禮！

Ben

TO Ben

如果你是想補購和訂閱，首先寄你的個人資料及地址來我們的編輯部，我們會把有關表格寄回給你。

FROM 編輯部

GPPS 編輯：

我有很多《ROCKMAN X5》的問題，希望編輯大人可幫我解答，THANK！

1）在《ROCKMAN X5》內有一兩關有些黑箱，箱上有一黃色V字，要怎樣才能打爆此箱？

2）要怎樣才能取得蝙蝠那關的裝甲？我跳不到過去呀！

3）我用ZERO到鯨魚那版，無法取得裝甲？要用甚麼方法才可？因為我的X很弱…

4）如果我超過16小時都打不倒那八個BOSS，會變成怎樣？

5）那些裝上裝甲的PARTS是怎樣取？有冇得選擇拿甚麼PARTS？

6）我想找OPENING首歌的CD，可以在那兒找到？

讀者ROCK上

TO ROCK：

1）必須利用X穿上GAIA ARMOR才能把它推開。

2）是利用X使出螢火蟲的炮，再用十字掣來導向，直至擊中門後的藍掣為止。

3）在那版利用ZERO是無法取得裝甲的，必須利用X在木板前，再使出鯨魚的武器才可取得。

4）不會有甚麼事發生的，就算你過了時間，遊戲會立即適當的時候發生EVENT，令你繼續遊戲。

5）沒有特別的規定，這是根據你每完成一關的成績及你所選擇的ITEM而定，你當她是隨機抽出。

6）現在有關的CD還未推出，你要耐心等待。

FROM 編輯部

編輯大人：

小弟第一次來信，希望不會石沈大海啦！

1）請問《The Bouncer》要怎樣使出3人合體技？我出唔到呀！

2）你們會出此遊戲的攻略嗎？

3）《The Bouncer》有冇秘技？

4）你覺得此遊戲值幾多分？（100分滿分）

5）除了《The Bouncer》之外，PS2還有甚麼好玩的遊戲？但不要RPG…我唔識日文…

忠實讀者 無名

TO 無名：

1）只要你的隊友說句「ARE YOU READY？」時，你按R2就可以。

2）相信今期的攻略已幫到你了！

3）暫時未有…

4）75分

5）射擊的有《GRADIUS III & IV》；足球有《FIFA2 001》；賽車有《RR V》；格鬥有《DOA2 HARD CORD》…遲些還有《鬼武者》。

FROM 編輯部

編輯大哥：

我知道各編輯大哥對SUNRISE的機械人十分有認識，小弟很敬佩各位，不過小弟在玩《SUNRISE英雄譚R》時有些疑問，希望編輯大哥可以解答。

1）為什麼在《SUNRISE英雄譚R》內，卡多魯的WING GUNDAM 0改為希羅的專用機後，不能改為回卡多魯的專用機？

2）承上題，可否把WING GUNDAM 0改為狄奧、多洛華或五飛的專用機？

3）在《SUNRISE英雄譚R》內取到的廢品有什麼作用，好像AB、MS和PB等？

4）承上題，為什麼經常在改裝パーツ內的一欄經常是空的，是否需要有什麼特別的方法才能取得？

祝 各編輯大哥年年有薪加

SUNRISE FANS

TO SUNRISE FANS：

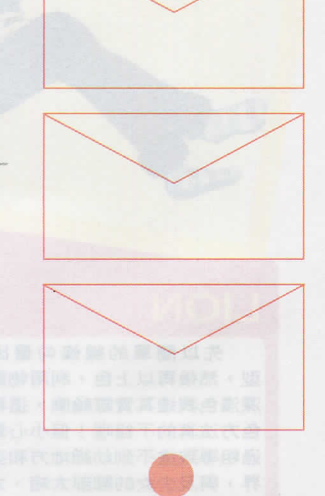
1）若你需要有改裝WING GUNDAM 0的話，首先要取得改裝零件（改裝パーツ），在故事中由於只取得希羅的零件，並沒有取得卡多魯等人的零件，所以並不能改裝。

2）在本篇的故事中也沒有三人的零件，不過在特別故事「英雄譚」中便有機會取得各人的改裝零件。

3）其實那些只用作售賣出去來換金錢買其他物品，不過由於武裝物品可以循環再用，所以並不需要特別地去收集，因為到了遊戲尾段會有很多餘下來。

4）在本篇的故事中並沒有太多零件可以取得，不過到了特別故事便會有很多機會取得。

FROM 編輯部



致眾編輯：

1）我現在想買部PS2，但是請問現在價格多少？若是應該在那兒購買才安全？

2）PS2是否可以用回PS的AV線、電源線、手掣和SAVE CARD？

3）是不是所有PS的遊戲都可以在PS2上玩？因曾聽過朋友說有些遊戲是不可以…

4）那麼現在的PS2有沒有翻版？

比比

TO 比比：

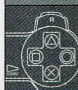
1）現在的PS2大約三千多元左右，你可到一些大型的GAME SHOP購買，或到我們的ONLINE SHOP上購買亦可。

2）是，但PS2的遊戲是不能用PS的SAVE CARD SAVE，而且記著是110V的。

3）基本上所有原裝的PS遊戲是可以在PS2上玩，暫時有29隻遊戲不能奎ps2上運作，當中有《fun！fun！Pingu》、《呼喚死者之館》、《音樂創作室2》、《GRADIUS DELUXE PACK》、《牧場物語ハーベストムーン》、《釣道・流・湖編》、《前進吧！海賊！》、《王宮之秘寶》、《MONSTER FARM》、《DRAGON BEAT》、《FORMULA ONE 99》……等等。

4）暫時未有，但最好不要玩翻版，因為很傷機的。

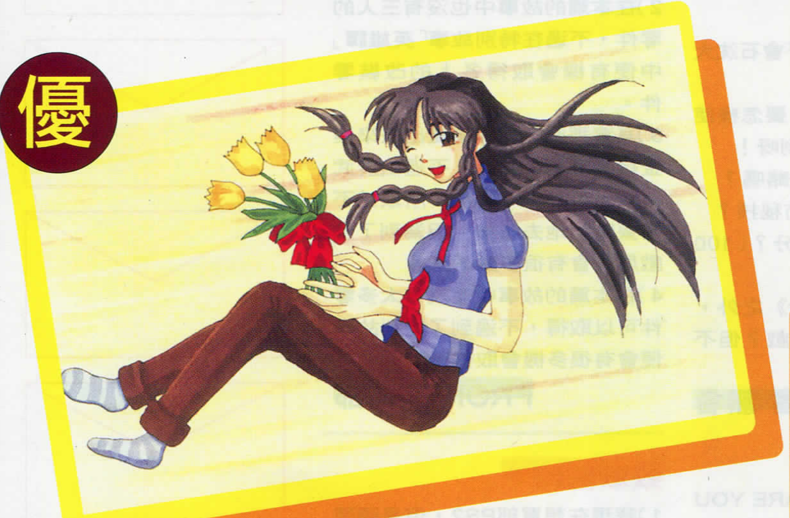
FROM 編輯部

GPS美術學會

學員：里繪

優



LION

先以簡單的線條勾畫出外型，然後再以上色，利用物體的深淺色表達其實際輪廓，這種上色方法真的不錯哩！但小心筆咀過粗導致塗不到幼細地方和塗出界，與及少女的腳部太短、太幼和太細了。

雪野

這是用廣告彩上色的嗎？要小心用這類顏料上色後，黑線都會被顏色蓋過，因此最好在上色後補線，否則就會令畫面變得不太好看的了。在這裡在問問雪野，究竟少女背後的是裙子的一部份？一塊布？還是？

YUKITO

畫中的背景是小妹最喜歡的地方，利用近似色來疊出不同的色彩，效果很好。不過於少女利用同樣的上色方法，出來的效果卻只有求其的感覺，特別是啡色衣服部份。而少女的頭髮最好上多點顏色，因為這樣看起上來她就有如白髮般，不太美觀。



良



CORA

一幅構圖十分得意的作品哩！在現代的星空下，女孩竟托著一隻會發光、類似「朱雀」的小鳥！人物的面相不錯，但要注意一下身體結構，如女孩的右肩過短、左腿像無限長等；亦要留意衣服綴紋的畫法，特別在女孩腹部位置表達得不太好。



Bad Bad Nei Nei

不知這是用什麼軟件製作而成的呢？唔，相信畫中少女的線條全是用軟件上的畫線功能畫的，是嗎？但似乎過於依賴這功能了，令人物某些地方變型，如耳朵和頭髮等。不過在此也讚賞一下嘗試使用電腦繪畫的心機。

良



Tonghei

金屬部份的表達方法不錯，特別是左手的金色護臂的質感非常明顯。而上色方法與人物面相已有一定水準，但唯獨男子的下半身與上半身有些不連接，令整幅畫留下一點缺陷。

投稿須知

1.畫稿大小不得超過 29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2.歡迎寄來任何DC遊戲以外類型之畫稿，請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3.每期會選出出色之畫稿以稿費作鼓勵；
4.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPS美術學會》」。





READER'S LAND

主持人：時雨

讀者對 GPM 分拆之意見

GPM 的編輯們：

你們好！作為GPM的忠實讀者，當然很希望你們的雜誌能搞好，提建議當然是義不容辭，同時作為一位內地讀者，小弟的建議或者能幫助你們訂立出讀者適用範圍廣的指導思想也不一定。

首先談談分拆後的雜誌和讀者定位的問題。內地很難買到日文的遊戲雜誌，但小弟也知道日本的雜誌分類很多樣而且也很專門。GPM 要分拆就正如其廣告詞"為了成為更專業，更精湛，更完美的Game Players"。或者這樣做會令讀者的範圍窄了，但就未必令讀者人數減少，不過既然要做得更專業，除了專門介紹某一機種的遊戲外，小弟認為可以加入多一些對硬件的介紹，例如是主機的工作原理，保養以及周邊設備等等。DC 的網絡可能會在明年就能在香港實現網上遊戲，雜誌更應該加強對網絡方面的報道，例如如何利用 DC 實現網上遊戲等。

第二點是，GPM原來是一本很出色的攻略雜誌，這已得到讀者的廣泛認同，希望能繼續這優點。只是小弟想指出一點，就是當編輯們制作那種引用遊戲原作對白的小說攻略時，對白的翻譯不要硬生生地直譯過來，應該盡量用中文的習慣去表達，否則會讓人不明所以。例如 134～135 期那個"魔法士奧法"的攻略就有此情況。盡管這種形式的攻略不多，而且日語的隱晦也加大編輯的工作難度，編輯們不是個個是翻譯家，小弟明白當中難度大，但希望編輯們做得更好。

第三點想談談專題特稿方面。最近的"遊戲誌風雲錄"做得很好，似乎香港的讀者很歡迎。但由於這段每關於主機大戰的歷史，國內的遊戲雜誌不知連載過多少遍了，對小弟來說是沒有什麼新鮮的了。這似乎反映了GPM對此方面的報道不太足夠。新雜誌可以多作這方面的報道，例如是著名遊戲廠商的歷史；著名製作人的訪問；經典遊戲系列的回顧等等。因為畢竟新一代的玩者對這些都不太了解，假如讓他們了解到了，或者會令他們對遊戲產生更濃厚的興趣。

第四點是開辦多一些讀者參與欄目。在 GPM 中，就只有"Game Painter"、"Reader's Land"和"花果山信箱"這些欄目。其實以加入像G+那個"挑機 ZONE"的欄目，刊登一些玩者得意的遊戲記錄。另外改版前的 GPM 有一個和編輯交筆友的欄目。小弟認為這種形式的欄目很好，可以拉近讀者與編輯間的距離。只不過現在全都可以用電郵聯系，這樣目便沒有存的必要而已，不過小弟的建議仍是一句，不管何種形式，加入多一些讀者參與欄目吧。

建議寫完了，小弟希望GP DC和GP PS 兩本雜誌能有比 GPM 更好的表現。子弟仍然會繼續支持這兩本雜誌的。

— GPM 忠實讀者

江永棉

江永棉君：

首見很多謝你的寶貴意見。本刊分拆成兩本書的目的之一，就是要令內容更加專業，更加深入。因為頁數多了(編輯人數也多了)，不論是介紹新遊戲還是製作專題也比以前擁有更大的自由度，當中尤其以專題是我們重點加強的項目，類似「遊戲主機風雲錄」的專題，遊戲製作人員的訪問等還會陸續有來！另外在雜誌的排版上我們也作出了大變動，令整本書呈現全新風格，希望你會喜歡。至於攻略方面，本刊會繼承 GPM 一貫的傳統，保持其內容詳盡、可靠。你建議本刊增設讀者參與欄目的數量方面，其實我們現正計劃在適當的時機推出相應的讀者參與活動，內容會和遊戲比賽、挑戰紀錄等有關，敬請期待！

時雨

各位 GPM 的編輯：

本人是任天堂的機迷，本人有一些建議希望能接納。誰也知道任天堂的失敗是什麼原因，我不用多說，但我在這幾年來看的所有遊戲雜誌中，介紹任天堂的遊戲已是越來越少了，使我對任天堂有點失望，但我並沒有放棄他，這是因為他的遊戲耐玩性高和我不喜歡等那些讀碟時間（所以對任天堂情有獨鍾）。希望貴雜誌能為N64 策劃一本最後的雜誌，介紹所有N64的遊戲(簡單的介紹也可以了，因我知道出一本書不是容易的)。

第二是希望 N64 的後繼機也能像 PS 2 和 DC 一樣出一本獨立介紹的雜誌(我早說過我是任天堂的機迷是一定會再支持任天堂的機的)。

祝業務蒸蒸日上

所有任天堂迷上

任天堂迷：

我們並沒有完全放棄 N64 ，只要它有新的話題作推出，本刊的N64 專頁「64 ZONE」一定會為大家介紹。至於 GAMECUBE 會不會推出一本獨立的雜誌，這要視它會否被機迷接受而定，但我可以肯定地告訴你機會是有的！（MICROSOFT 的 XBOX 也一樣）

時雨

GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

（可使用影印本）

投稿須知：

- 本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論
- 來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land 主持人收」
- 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200 的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！



我問你答

《拳皇》篇 the king of quiz

TEXT：IKI



各位好！上次的「我問你答」大家覺得好玩嗎？是否太容易罷？有鑑於此，敝人這次會將大部份問題也集中於一個遊戲系列。環顧方今業界市場，《拳皇》系列堪稱首屈一指之作，相信諸位對此作自是耳熟能詳罷！小弟不才，敢於魯班門口弄大斧，製作一個以《拳皇》系列為專題的「小問答」特輯，祈令大家對該遊戲有更深入的理解。廢話少說，and you can start now！

問題 01：SNK 格鬥名作《THE KING OF FIGHTERS'94》（業務版）在 94 年哪一月推出？（請說明日子）

問題 02：承上題，該作品的容量為多少？



問題 03：《KOF'94》中有哪些人可作「蹲下前進」動作？

問題 04：試述《KOF'94》中「COUNTER ATTACK」的操作方法？

問題 05：承上題，《KOF'94》的「COUNTER ATTACK」可否扣掉對方能源？

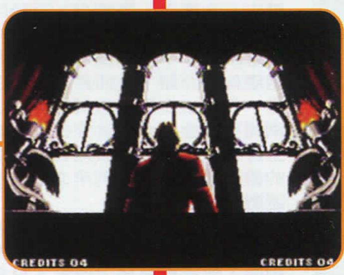
問題 06：試述《KOF'94》中「空中鳳凰腳」的使出方法？

問題 07：《KOF'95》中草薙京的「一擊必殺」連續技是甚麼？

問題 08：承上題，八神庵的無限連續技是甚麼？

問題 09：試述 TERRY 及金家藩在《KOF'95》中的新增必殺技？

問題 10：《KOF'95》中的最終 BOSS 是誰？又，他身體哪部份被機械化了？



問題 11：試述《KOF'96》的容量與前作相差多少？

問題 12：《KOF'96》中草薙京的「MAX 大蛇薙」最大 HIT 數為多少？

問題 13：承上題，RYO 、 ROBERT 的「對 CPU 戰究極連續技」是甚麼？

問題 14：八神庵在《KOF'96》中的無限連續技是甚麼？

問題 15：試述《KOF'97》中 TERRY 的無限連續技？

問題 16：試述《KOF'97》下列指令的「簡略 COMMAND」？

a ＞←↙↓↘→　b ＞↓↙←↙↓↘→　c ＞↓↙←↙→

問題 17：試述《KOF'97》中「召喚」瘋狂八神庵京的指令？



問題 18：《KOF'97》中有多少隊特殊 EDIT TEAM（即有追加 ENDING 的隊伍）？

問題 19：《KOF'98》中共有多少個「裡版」人物？



問題 20：圖中陳國漢所使用的是甚麼招式？（《KOF'99》）

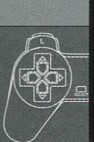
問題 21：在《KOF'2000》的設定資料中，女性格鬥家隊以哪位成員最高？（身高）

問題 22：《KOF'2000》中哪位角色的 ANOTHER STRIKER 是天童凱？









答案：（1）1994 年 8 月 25 日 （2）196M （3）TERRY 、 ANDY 、 JOE 、金家藩、不知火舞 （4）擋格中→＋ A （5）不能，因為那是沒有攻擊力的 （6）空中↓↙←↙→↓＋ BD （7）MAXIUM 狀態下：COUNTER ATTACK →＜輕七十五式・改（↓↘→＋輕 K）→重七十五式・改（↓↘→＋重 K）＞ x 3 →重朧車 （8）對手跳過來：葵花第 1 HIT →葵花第 2 HIT →待會兒→葵花第 1 HIT →葵花第 2 HIT‧‧‧‧直到永遠 （9）TERRY：POWER DUNK 、金家藩：流星落 （10）OMEGA RUGAL ，右手 （11）112M （12）16 HIT （13）霸王翔吼拳連發 （14）站立重 P →屑風→前緊急迴避→站立重 P →屑風‧‧‧‧直到永遠 （15）蹲下重拳→ POWER CHARGE →（對手未落地）蹲下重拳→ POWER CHARGE →（對手未落地）蹲下重拳‧‧‧‧直到永遠 （16）a ＞↙→　b ＞↓↙→　c ＞↓←→ （17）選人 MENU 中緊按 START ，順序輸入←→←→←→＋ AC 同按 （18）7 隊 （19）12 個 （20）鐵球大壓殺 （21）YURI：168cm （22）TAKUMA

銷售榜。

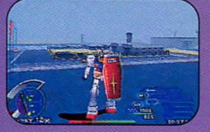
RANKING << HK AND JAPAN

RANKING<<

香港



NO.1 The Bouncer
PlayStation 2／ACT ■SQUARE 7800日圓



NO.2 機動戰士GUNDAM
PlayStation 2／ACT ■BANDAI 6800日圓



NO.3 第一神拳VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2／SPT ■ESP 6800日圓

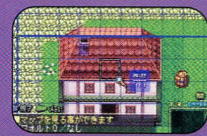
NO.4 劍豪
PlayStation 2／元氣／ACT／6800日圓

NO.5 ESPN NBA 2 NIGHT
PlayStation 2／KONAMI／SPT／OPEN價格

日本



NO.1 TALES OF ETERNIA
PlayStation／RPG ■NAMCO 5800日圓 銷量：96,632



NO.2 RPG創作室 4
PlayStation／ETC ■ENTERBRAIN 6800日圓 銷量：90,045

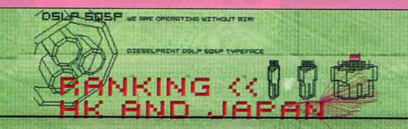


NO.3 第一神拳VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2／SPT ■ESP 6800日圓 銷量：66,467

NO.4 DOA2 HARD・CORE
PS2／TECMO／FIG 6800日圓 銷量：61,604

NO.5 SIDE WINDER MAX
PS 2／ASMIK ACE ENTERTAINMENT／STG／6800日圓 銷量：44,647

期待榜。



RANKING << HK AND JAPAN

RANKING<<

香港



NO.1 149票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 134票
(PS2) 鬼武者 (CAPCOM)



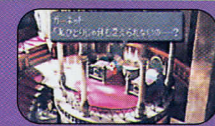
NO.3 103票
(PS2) DEVIL MAY CRY (CAPCOM)

NO.4 (PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE) 94票

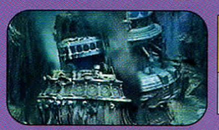
NO.5 (PS2) WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 (暫名) (KONAMI) 91 票

日本





NO.1 926票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 699票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 515票
(PS2) STAR OCEAN 3 (ENIX)

NO.4 (PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE) 355票

NO.5 (PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI) 321 票

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

期待榜-香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：：＿＿＿＿＿＿

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」1/5.12~1/19號

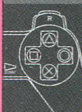
截止日期：1月8日

今期獎品

GUILTY GEAR X海報	1名
鬼武者海報	1名

141 期得獎名單

比卡超完成品模型	1名	得獎者	李永邦V153XXX（1）
Winnie The Pooh公仔	1名	得獎者	馮國威K709XXX（8）



TEXT：道場師範代小悠

秘之卷

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你!

TALES OF ETERNIA

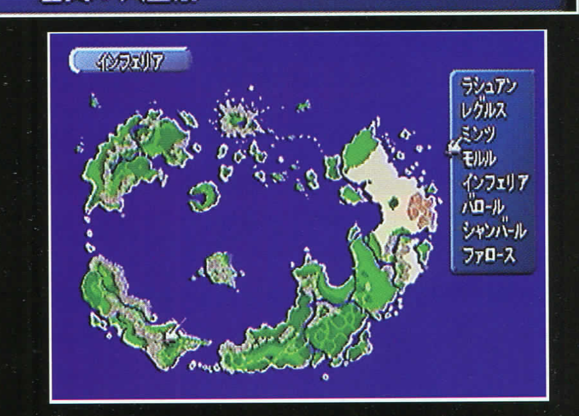
小遊戲必勝之法

評價：秘傳卷軸
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範

NAMCO 推出的《TALES OF ETERNIA》有一小小的秘技要傳授給大家，有玩過前作的玩者會知道，於不同的小遊戲當中也會有一些隱藏在秘密必勝之法。今次的小遊戲是在 CELESTIA 中的迪西亞中一間迴轉壽司屋中出現的，玩者玩的是與大食漢比拼食量的亡命遊戲（？）。遊戲的規則是要在制限時間的 30 秒之內，比大食漢吃得更多才算勝利，在時間倒數完結後便為相方計算吃了多少。在通常的情況是那一方吃得比較多便是勝利的一方，可是玩者在一開始時一碟也不吃的靜待，至到勝敗判定的一刻前按△掣，不論戰果是如何玩者的一方也會勝出。

料理
ボタンでオートON/OFF
3/36
ハンバーガー
サンドイッチ
ペスカトーレ
フルーツジュース
やさいサラダ
ふわふわケーキ
いかリング
ステーキ
必要な食材
パスタ :1/ 1 えび :1/ 3
いか :1/ 0 トマト :1/ 3
オート設定
ペスカトーレ
海の幸を詰め込んだスパゲッティ。
全員HP大回復







立體忍者活劇・天誅二
各種隱藏指令大公開!

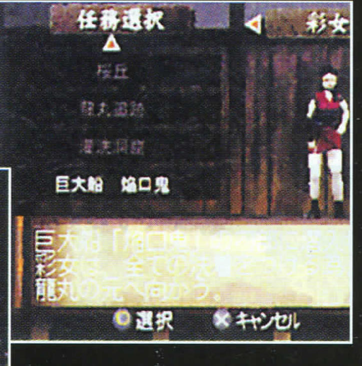
評價：無雙三段
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範

日本版的《立體忍者活劇・天誅二》有一驚人秘技要傳授給大家，有玩過美版的玩者會知道，每一版的任務也可以用隱藏的指令解開來選出，還有回復所有體力的指令等等。今次邪道流師範便教大家在遊戲中各種隱藏指令，由剛才講述的回復所有體力，至到進入神之領域，任何敵人包括BOSS和舞台上一切人也可以一擊必殺。可是以下表的所有指令中是有些要按緊掣再按（）內的指令才可以，玩者們要注意了。因為大部份的指令也十分複雜，大家使用時請用耐心輸入，而這秘枝也是無限地讓玩者使用。













輸入地方	效果	指令
舞台選擇畫面	龍丸編解除	R2、R2、右、L2、L2、左、R1、上、L1、下、□+○掣按緊（下、上）
舞台選擇畫面	全舞台解除	△+×掣按緊（左、右、R2、R1、上、下、R2、R1、L2）
忍具選擇畫面	全忍具使用可能	L1+△掣按緊（右、○、左、□、下、下、×）
忍具選擇畫面	忍具數量增加	R1+△+○掣按緊（右、下、左、上）
遊戲進行中	完全地圖顯示	於地圖顯示的畫面中按緊SELECT掣（○、○、R2、R2、○、○、L2）
遊戲進行中	回復所有體力	在PAUSED畫面中按緊□掣（L2、右、下、左、上）
遊戲進行中	神之領域	在PAUSED畫面中順序按L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2後，按緊△掣（左、右、下、上）



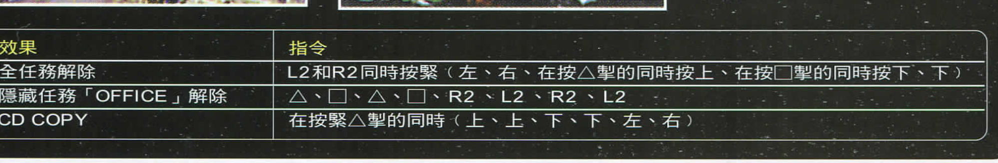




除了以上能在故事模式中使用的秘技外，於虎之卷的各種任務當中也有秘枝的存在。現在便一拼傳授給大家，與之前教大家使用的隱藏指令一樣是無限使用，輸入方法一樣是十分繁複。這些也是在虎之卷模式的任務選擇畫面中使用的，當中包括全任務解除、隱藏任務「OFFICE」解除和CD COPY的指令。隱藏任務「OFFICE」是最具特色的天誅舞台，是要古代忍者在現代的OFFICE執行偷取CD的任務，所有在公司出現的敵人也是穿上西裝的上忍，而地圖也是顯示出公司的圖則。別以為隱藏的任務是容易過，OFFICE的難度竟是遊戲中數一數二!







效果	指令
全任務解除	L2和R2同時按緊（左、右、在按△掣的同時按上、在按□掣的同時按下、下）
隱藏任務「OFFICE」解除	△、□、△、□、R2、L2、R2、L2
CD COPY	在按緊△掣的同時（上、上、下、下、左、右）



今期的逃娛：

BY 隨風

BOOL BOARDERS CODE ALIEN、工作式人生GAME 目標是職業王、GUNBALINA、MOBILE SUIT GUNDAM：BATTLE ASSAULT、TUNGUSKA LEGEND OF EARTH、CRASH BASH P.S、RAZOR~FREESTYLE SCOOTER~

BOOL BOARDERS CODE ALIEN

要雪？不用去會展！

PS2／UEP SYSTEM／發售中／6800日圓／SPT／1~2P、對應POPEGG





滑雪這種運動在香港實在沒可能實行，因為它需要大量的雪以及空曠的地方，但是香港是一個不可能下雪的地方，又怎能滑雪呢？但要是閣下真的很想嘗試一下滑雪的滋味，不妨試試模擬滑雪的遊戲吧！這好像今次介紹的作品，在滑雪遊戲中算十分不錯，不但加入了角色碰撞太多會死去的系統，而且在滑雪過程完畢後，還可以重看兼拍照留念，十分有趣。其他像做花式、選擇不同的角色、參加比賽等項目，此作當然不會欠缺，而且還有多種選擇。另外，每個角色都有幾款造型，場景又可以選擇黑夜、白天或晨曦，而且還有不少隱藏角色及賽道呢，如果閣下是此類遊戲的FANS千萬不要錯過！最後，也許各位玩的時候會覺得它像一本書，因為它在選擇物品的時候，十分像在翻閱一本書呢！

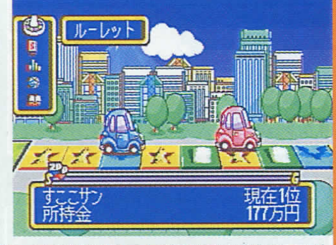


工作式人生GAME 目標是職業王

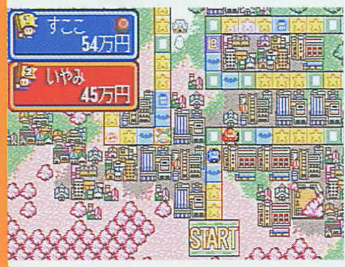
濃縮的人生

PS／TAKARA／發售中／4800 日圓／TAB／1~4P





大富翁相信不論是小孩或是大人都有玩過，它是陪伴著我們成長的遊戲嘛！但隨著時代不斷改變，各式各樣由大富翁改變過來的遊戲漸漸出現，就好像現在介紹的作品，它就是一隻大富翁玩法，但卻可讓各位經歷人生的遊戲。剛開始玩者可以選擇喜歡的職業，除了一般職業之外，還有惡魔、勇者等職業可以選擇，十分有趣。而遊戲進行方法則是以擲骰子形式，版圖上有很多不同的方格，玩者的命運是好是壞全憑骰子決定，當所有玩者都完成該局的行動後就會作出結算。除了一般行動之外，此作還有很多突發事件，例如結婚、轉職等，各位記得找一個喜歡的意中人呀！也有可能出現只有某些職業才有的事件，例如使用惡魔有可能會出現跟正義使者戰鬥的事件。當然記得也可以使用咭牌來幫助自己或陷害敵人啦，大富翁的魅力在於如何陷害別人嘛！（笑）



GUNBALINA

用槍唔一定係殺戮GAME

PS／NAMCO／發售中／5800 日圓／STG／1~8P、對應槍





「用槍來玩的小遊戲」一直是此作給人的感覺，因為它整隻遊戲都是由小遊戲構成，而且還可以用槍來玩，又可以多人對戰，因此雖然推出了數集，大家對它的喜愛度還是不減。模式方面，除了有街機模式之外，還有耐久模式、練習模式、對戰模式及PARTY模式。街機模式名符其實，就是選一個難度來進行遊戲嘛，不過不用入錢；耐久模式可以一直遊玩不同的小遊戲，直至生命力用盡；練習模式則是選一個喜歡的小遊戲來練習；對戰模式當然就是供兩位玩者對戰啦；最後PARTY 模式則可以供2~8 位玩者一同遊玩。總括來說，此作只是舊作品的小遊戲再加入數個新遊戲，不過難度則比較容易，未玩過或是此作的FANS 都應該試試。





MOBILE SUIT GUNDAM : BATTLE ASSAULT

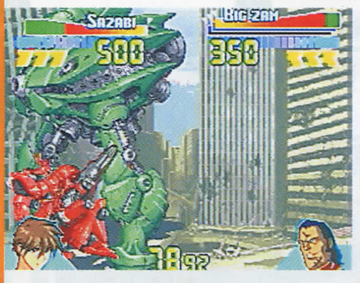
機械人格鬥

PS／BANDAI／發售中／美版／FIG／1~2P





有聽過《GUNDAM》這個名字嗎？沒聽過就該打了，機動戰士這麼出名也不認識？又有沒有玩過格鬥GAME呢？沒玩過不要緊，現在就讓你玩玩。此作正是《GUNDAM》跟格鬥遊戲的混合體，因為是用機械人來玩格鬥嘛！各位可以選擇喜歡的機械人來使用，不過選擇畫面很有趣，



主角會說幾句「建議」，有一句竟然是「所有都一樣的啦！」而玩法跟格鬥遊戲一樣，都是拳拳腳腳的，不過此作可以使用槍呢，當然對手也一樣懂得使用啦…另外每完成一段戰鬥也會出現一點小劇情，還會出現不少大家都很熟悉人物，例如是馬沙，至於對話嘛…嗯，還是不要提好了，希望各位看的時候不會爆笑而死吧！

TUNGUSKA LEGEND OF EARTH

立正、站好、打架了！

PS／EXORIUO／發售中／美版／ACT





ACT遊戲市面上有很多，不過要先站好「LOCK」起自己才能攻擊的ACT，各位又玩過沒有，此作正是一隻這樣的遊戲。在遊戲中玩者可以控制主角四處移動，當遇到可調查的地方，右上方的水晶會黃色，此時玩者只要按「△」掣就可以進行調查，不過調查後要繼續下一個動作才能解決問題，例如是開門，要先按「△」掣調查門後再對門按「╳」開門。而

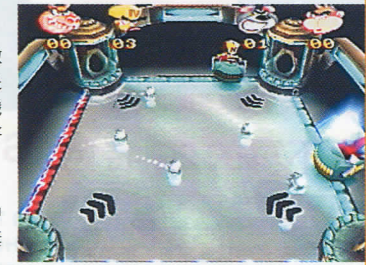
戰鬥方面，在遇到敵人後要先按「□」進入戰鬥狀態，此時上掣會變成前進、右掣會變成揮拳、左掣是上鈎拳、下掣是後退，及「○」掣是防禦，各位要記著呀，而再按一下「□」則解除戰鬥狀態。

CRASH BASH P.S

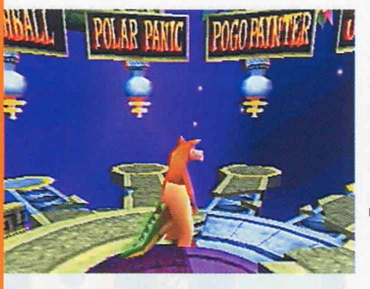
輕輕鬆鬆地玩小遊戲吧！

PS／EUROCUN／發售中／美版／ETC





各位想玩一點輕鬆、緊張刺激又不必太花腦筋的遊戲嗎？此作是一個不錯的選擇呢！因為整隻遊戲都是一些簡單的小遊戲，當選擇好喜歡的角色後就可以開始遊戲囉！玩者可以隨便選一個小遊戲來玩，一共有四個選擇，玩者在小遊戲中取得勝利的話可以得到獎勵如「獎杯」，再繼續玩的話難度會提升，

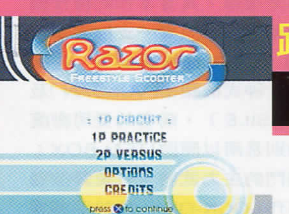


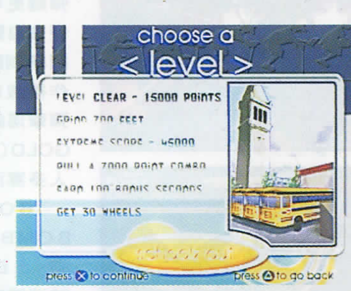
例如是「填格仔」的遊戲，在剛開始的時候只是需要跟得到比對手多的分數，拿取「獎杯」後，則要在限定時間內得到某個數量的分數，而最後的難度，不但要拿取最高的分數，亦要小心避開會令玩者GAME OVER的草菇。另外，玩者要在每個小遊戲中取得「獎杯」、「寶石」及「水晶」後，才會出現隱藏的小遊戲，各位要努力囉！

RAZOR~FREESTYLE SCOOTER~

踩板少年周街飆

PS／CRAVE／發售中／美版／ETC





數月前不是很流行踩板的嗎？街上每人也拿著一塊，各位是不是當中的一份子呢？如果各位很想玩踩板，又覺得在街上玩很不好意思的話，不妨試試此作吧，不但可以在街上玩，還可以輕易作出各種花式，十分有趣。當玩者選擇好角色後，就要選擇地方，每個地方都有一個分數，玩



者必需取得該分數或更高的分數才可以到下一個地方去。要得到分數很簡單，只要做出不同的花式就可以了，基本上做花式只需按「□」及「╳」，同配合方向掣就可以做出各種各樣花樣的花式，當然滑上高處跳下來時加上花式，會得到更高的分數啦！另外，一樣花式做得多了，可得的分數會慢慢減少，因此各位要多研究一些新花式啊！



生產商：SEGA
推出日期：已推出



「新世紀3D射擊遊戲」，以上這句說話絕非打誑，因為看官手執本誌之日已是21世紀了，那麼還不算是「新世紀3D射擊遊戲」嗎？（←雖然遊戲的推出日期仍是上世紀‧‧‧‧）適逢近期街機市場沉寂，相信各位3D射擊遊戲迷也引頸期待罷！

TEXT：IKI

新世紀3D射擊遊戲參上！



遊戲畫面一覽

1）LIFE 數量
2）LOCK-ON時間糟
3）GOLD 數量
4）COMBO 數目表示
5）ITEM BOX
6）PARTNER位置表示（2P 時）
7）SCORE
8）BIG BOMB 數量
9）LOCK-ON SITE



簡單的操作大系









也許各位會以為3D射擊遊戲的操作定是異常複雜，其實本作的操作倒也十分簡單，玩者只需一支控捍及一顆BOMB BUTTON 按鍵便可。控捍上分別有火神式機關槍（VULCAN）及導彈（MISSILE），前者的使用密度頗高，特別是用以開啟ITEM BOX；後者是戰鬥的主力武器，只要緊按導彈鍵更可作LOCK-ON，再放手導彈便會自動發射。留意在LOCK-ON時間糟倒數至0前，玩者是可以對敵人作複數LOCK-ON。只要玩者是以導彈擊落敵人，敵人遭破壞後便會出現GOLD（金幣），其數量亦會隨擊落敵人多寡而有所變化。

BOMB 在遊戲中被稱作「BIG BOMB」，是名乎其實的「救命大彈」。BIG BOMB 在發射的當兒能同時消滅敵人的飛彈，主要是用作緊急迴避，而且但凡以BIG BOMB擊落敵人也可獲得100 GOLD。另外，作為一款3D射擊遊戲，「避彈」定必是少不了的「指定動作」。遊戲中有著不少特殊動作，絕對是不能或缺的「避彈」手段！如玩者把控捍向左／右輕撥2次便能造出急回旋（ROLLING）效果，這可是比普通的移動速度快2倍；眼看角色穿梭於槍林彈雨，定教看官瞧得目眩神馳！

ITEM 一覽表

ITEM	效果
藥箱	LIFE 增加1
BOMB	B.BOMB 增加1
星星	一定時間內無敵

獨食不再的2P 特色

在射擊遊戲界中，「獨食」一向是雙打時最辣手的問題。為免被「同伴」搶去一切ITEM，本作中玩者是可「拒絕」雙打的；方法是選擇了角色後，電腦可會問玩者是否與願意2P 同玩，這時只要選「NO」便可。不過話說回來，雙打亦非一無是處，除了可作「合體攻擊」（雙方角色互相靠近）外，更可以MISSILE 作*「W LOCK-ON」，而且透過「W LOCK-ON」擊倒敵人時所獲得的GOLD 數量更是非常可觀！（*W＝DOUBLE）

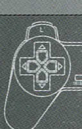




STAR SHOP

也許各位會問：「儲那麼多GOLD幹啥？」其實遊戲中有一間名為「STAR SHOP」的商店，當中可購買的項目包括LIFE、BOMB、以至自身強化裝備等，先前各位辛苦儲來的GOLD 亦可大派用場。（各位也要努力盡量用MISSILE擊倒敵人以多取GOLD 啊～）





街頭GAME



TEXT：維也納(ironlau@hotmail.com)

國民獸化計劃

剛過去之聖誕節大家開心唔開心呢？不過小弟就肯定有唔少日本機過得好開心，事關12月23及24號，HUDSON就於幕張展示場之遊少年快報慶典活動中，開設一個特別獸人保護區名為《BLOODY ROAR記念公園》，內裡除了有多種不同的獸人員工走來走去之外，仲會幫來賓化妝變獸人(自願定係被迫就唔知)，搞到成個攤位唔係獸人A就係獸人B，連帶成個會場都係獸人天下，都咪話唔夠聲勢！話時話，大家係唔係唔多明點解會咁多人去變獸人呢？當然有原因啦，咪就係為一隻《BLOODY ROAR 3》PS 2版試玩版囉。

話又說回來，《BLOODY ROAR 3》雖然大部份玩家都未玩過，不過日本方面就公布話Ending會有一個Password出現，而呢個Password主要用途係用於Download之用，至於Download乜鬼就暫時未知，因為隻Game都係12月22號先剛剛於日本見街，而且用呢個Password登入之Download部份係2001年1月中旬先開張所以大家記得最少爆返次機、抄返個Password，一定有你著數。想知多D關於《BLOODY ROAR 3》之資料，不妨到http://www.bloody-roar.com睇睇！

拳皇2001



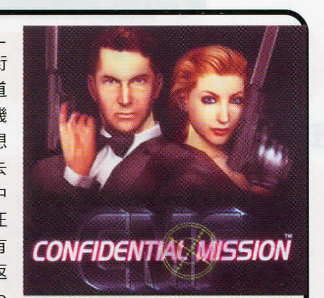
日本權威街機雜誌《COIN JOURNAL》，最近就提及到有關《拳皇2001》之開發消息，雖然都唔係有乜勁料，不過對全港機迷而言都有一定可觀性，單料原則上都係一大堆廢話(同小弟一樣)，不過料中就提及到《拳皇2001》之開發權將會由韓國某大遊戲開發商開發，大過暫時小弟就未知係邊間遊戲開發商，不過記憶中都無乜邊間係出格鬥Game出得似「Game」，雖然係咁，最少都可以肯定《拳皇》仲未玩完，所以各位《拳皇》機迷大可放心！最後都係要保足返句，2001年推出之《拳皇》到底係點，相信定會成為年中街機焦點。

《JoJo奇妙冒險 第五部》(暫稱)！

呢單料同樣是於聖誕節舉行之少年快報慶典活動中公布，內容係Capcom正式發表開發《JoJo奇妙冒險 第五部》(暫稱)，而基板方面則會以Naomi開發，暫時所知，呢隻Game同樣會移植至DC；不過比較值得留意就係呢隻唔係2D格鬥遊戲，而係一隻3D動作遊戲！而且遊戲開式亦相當保密，不過就有業內人士說道，遊戲基本主幹系統會以《Spawn》為藍本，信唔信得過就未知，不過就肯定Capcom終於都肯開發返D動作遊戲，點都好過次次都係格鬥遊戲咁齋啦！另一單Capcom碎料係日本方面再度舉行《Capcom vs SNK》大賽，名為「Fighting knuckle to the next millennium」而呢個比賽會分兩個月舉行，而舉行目的就係各位玩家現時平均實力都已經相當純熟，所以都係時候選出最強王座咁話。



有手唔用



《CONFIDENTIAL MISSION》就已經見街一陣子，不過可能市道比較差，所以都好多機舖都用29吋機，如果想玩50吋的話可能都要去人流較多之遊戲機中心，暫時小弟就發現旺角至大遊戲機中心就有一部，過癮非常。講返正題，自從《The House of The Dead》之後，手指上彈人都失蹤好一段日子，而《CONFIDENTIAL MISSION》見街之後呢D手指上彈人又重出江湖，個個都好似用機關鎗咁，真係好技術到呢；通常手指上彈人都係過唔到D一鎗定勝負之難，如果閣下係呢種人的話，都係時候改改，練返好D眼界，事關呢隻Game都有好多一鎗定勝負。另外想講一講就係按Start掣Skip過場，小弟就發現好多人都係用枝鎗「卜」個Start掣，最正斗就係當事人玩完之後就話枝鎗唔準，似乎香港仲有好多人唔係咁識得何謂「機品」，真係希望各位機迷可以愛惜機身，大家開心啦！



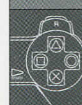
都係音樂遊戲



首先當然要講講音樂Game元老開發商Konami，最近就獲得日本權威街機雜誌《COIN JOURNAL》頒發「2000年最佳收入大獎」，而最大收入來源功臣當然就係音樂系列遊戲啦。不過話又說回來，就小弟親眼所見所聞，音樂遊戲之收入其實已經比往年大幅下降，而且每有新作都係只能保持首兩星期收支平衡，睇怕各大遊戲開發商都係時候諗諗點樣解決呢個問題，如果唔係真係會越嚟越少機鋪，阿門。

另一方面，《Dance Mania X 2nd MIX》就已經有於旺角有玩，不過全港都係不出十部，有心人不妨去捧一捧場，話晒旺區點都有唔少人睇閣下表演，係咪？





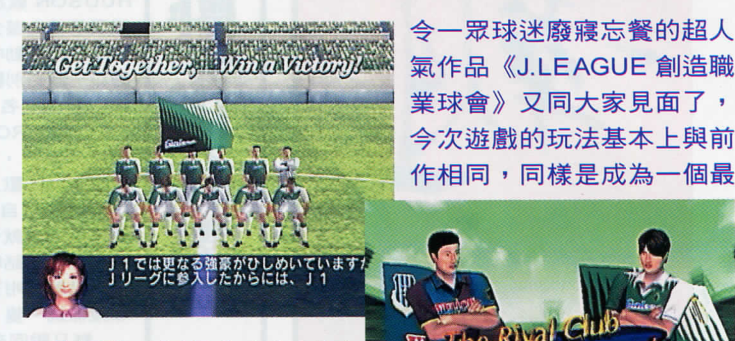
創造球會特大號~J.LEAGUE 創造職業球會

齊來做個出色的領隊！



- 生產商：SEGA
- 售價：5800 日圓
- 容量：GD-ROM X 1
- 記憶：132 BLOCK
- 發售日：發售中
- DC／SLG／

TEXT ：咸旦仔



令一眾球迷廢寢忘餐的超人氣作品《J.LEAGUE 創造職業球會》又同大家見面了，今次遊戲的玩法基本上與前作相同，同樣是成為一個最強的領隊。相信大家在較早前已看過許多有關此作的介紹吧！今次筆者便同大家介紹三支原創球隊的各種特點以及球員名單吧！

三個擁不同能力的原創球隊

平均型

在3隊原創球隊之中實力最平均的一隊，亦因為球隊的球員能力相當平均，所以任何一個陣式亦可配合得來。而在遊戲最初時因球員的能力並未成熟的關係，所以在遊戲的初期筆者建議大家最好多選用4-4-2陣式。雖然4-4-2陣式的攻擊力較弱，不過此陣式對於操控整場球賽的能力較高，而且球員的調配亦更加靈活。在戰術方面其實並沒有特定選擇那一方面較好，因為有玩過前作的朋友都知道陣式是有相剋作用，所以在訓練方面無論任何一個戰術都應該進行訓練。





基本陣式	基本戰術
4-4-2	中央突破

球員名單

位置	名稱
GK	島川美佐雄
GK	富長光一
CB	三谷亮二
CB	池田龍彥
CB	芳崎秀吉
SB	甲野將
SB	植村隆行
DH	河嶋士元
DH	深澤貴治
DH	藥師寺宏和
OH	東條武雄
OH	礎知明
OH	井出真司
FW	赤池正吾
FW	村崎伸介
FW	ブランドン

防守型

這是一隊防守力較強的原創球隊，此隊成為防守力較強的主要的原因是，球隊中大部份球員都是以防守型球員為主，而且他們的防守力亦被攻擊力強，所以較為適合此隊的陣式是5-3-2再配以穩守突擊戰術可謂相得益彰。不過，最終也須要根據對手所使用的陣式以及戰術來作出適當的調配，如對手使用穩守突擊的時候，玩者便應轉以全守型來作操。當然轉用相剋的戰術也並不是一定能取得勝利的，也須要看球隊本身的球員能力，如果太弱的話就算用什麼戰術也沒用。



基本陣式	基本戰術
5-3-2	穩守突擊

球員名單

位置	名稱
GK	松原公彥
GK	北川恭士
CB	朝野光
CB	遠藤嘉一
CB	田尾恭平
SB	富永貞昭
SB	辰野純太
SB	太田力
DH	大槻仲達
DH	磐井順一
DH	ビジル
OH	大久保修道
OH	木溧修作
FW	岡丈治
FW	堀居直紀
FW	布施英昭

攻擊型

顧名思義是一個攻擊力相當強的原創球隊。在球隊中大部份球員都是攻擊型的，亦因此而形成球隊的攻擊力較強，但同時球隊的防守能力亦相對地降低，所以4-4-2 會較為適合。而戰術方面其實除了防守型之外任何戰術也可使用，當然亦要根據對手所使用戰術來決定啦！如果大家是用此隊的話，筆者建議大家最好先主力訓練防守力，因為在遊戲初期球員的能力並不算太高，如果玩者以初期能力與對手鬥搶分的話，取勝的機會率並不高，所以大家最好加強球隊的防守力。



基本陣式	基本戰術
4-4-2	中央突破

球員名單

位置	名稱
GK	井原優
GK	蘇我久朋
CB	伊藤忠幸
CB	村松剛
CB	岩本圭
SB	木庭真悟
SB	熊谷德仁
SB	清水勝田
DH	內藤幸雄
OH	山路慶
OH	重田修司
OH	都築優一
OH	アセシオ
FW	守山靖忠
FW	長居尚三
FW	尾形榮



發售商：任天堂
售價：6800 日圓
容量：—
記憶：256 M
發售日：發售中
N64／ETC／對應GB 、1~4P

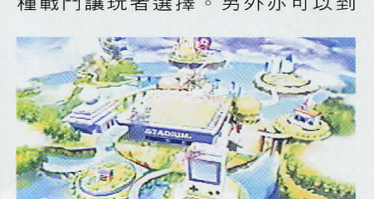
BY 隨風

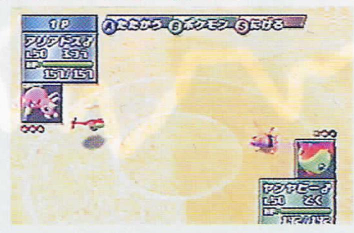
今次唔駛捉都有得玩

又再推出《POCKET MONSTERS 金、銀》，它不是發售了好一段時間了嗎？原來今次不再是玩RPG ，反而是遊玩小遊戲的作品，玩者更可以使用《金、銀》版中的小精靈呢，可愛的角色造型再加上精緻的畫面，各位FANS 跑不掉了！

獨力戰鬥

要是各位想一個人遊玩，又不想玩小遊戲的話，可以到「運動場」（スタジアム）去，各位可以選擇喜歡的小精靈跟對手進行對戰，而且更有四種戰鬥讓玩者選擇。另外亦可以到「GB 大廈」（GB ビル）去遊玩N64 版的《POCKET MONSTERS》，FANS 亦可到「研究所」（けんきゅうじょ）觀看每隻小精靈的資料，連捕捉的地方也有列明呢，各位不妨來這裡了解一下小精靈們的生態吧！（笑）





有關小遊戲

小遊戲模式中亦分為幾個項目，分別是小遊戲的練習、小遊戲的比賽及多人同遊小遊戲的模式，小遊戲練習亦細分成兩種。第一種是選擇角色來遊玩的小遊戲，遊戲並有十二隻小精靈供玩者選擇，每種小精靈代表了一隻小遊戲；而另一種則是問答題，玩者可以得到有限的時間，當問題出現後就按相應的按鈕來回應問題，這些問題全都是有關《POCKET MONSTERS》的，相信各位FANS一定能夠輕易回答。





順便介紹幾隻小遊戲

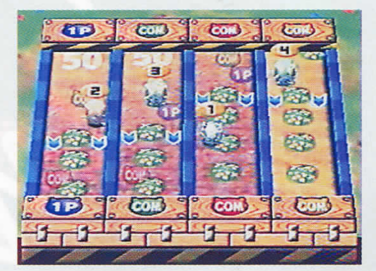
伊貝的小遊戲：這個小遊戲基本上是搶東西吃（笑），四位玩者將會繞著中心點來行走，當中心點的盤蓋打開後，那裡所放置的是食物的話，要按「A 掣」拿取，反之是石頭而玩者又不小心拿取的話，則會被罰暫停一回合。

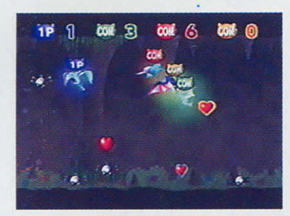




吉利蛋的小遊戲：各位玩過接蛋雞嗎？這個小遊戲將會掉很多雞蛋下來，各位要用吉利蛋接著它們，要小心別接錯炸彈呢，「L1」是向左、「R1」是向右。

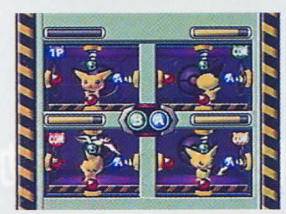
針刺蛋的小遊戲：目的是在草地上滾動以最快到達終點，地面上除了有加速的道具外，亦有阻礙玩者的陷阱，各位要盡量避免陷阱否則會減慢速度。





大口蝠的小遊戲：各位要扮演大口蝠跟其他參賽者搶「心」，除了要小心別碰撞到敵人，亦要不斷連打「A 掣」以保持飛翔的狀態。

比超的小遊戲：比卡超的興趣是發電，其弟弟比超也不例外，這個小遊戲就是一個例子。比超身處一個「方向掣」中，當「方向掣」上出現「A」或「B」的圖示，玩者便需依照按圖示連打相應的掣，例如是「A 掣」加上掣。




互動
遊戲誌

PlayStation

1 月發售預定

11 日	■普及版1500 日圓 SERIES ZAP! SNOWBOADING TRIX 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	SPT
	■普及版1500 日圓 SERIES LOVEPARA LOVELY 東京PARAPARA 娘	MEDIA RING	1500 日圓	ETC
	AERO DIVE	BANPRESTO	5800 日圓	SPT
	忍者亂太郎PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	PUZ
	value 1500 小柯的繪畫LOGIC	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
	value 1500 小柯的繪畫LOGIC 2	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
14 日	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
18 日	COLORFUL LOGIC 2	ARTRON	1800 日圓	PUZ
	本格花札（廉價版）	ARTRON	2800 日圓	TAB
	DERBY JOCKEY 2001	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800 日圓	SLG
	SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.05 藥之辭典 PILL BOOK 2001 件版	D3 PUBLISHER	1500 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.06 雞尾酒之 RECIPE	D3 PUBLISHER	1500 日圓	ETC
	風雨來記	F・O・G	5800 日圓	AVG
	HISTORY OF 北電子	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE FIRST	YAMASA ENTERTAINMENT	2500 日圓	SLG
	★心跳回憶 2（KONAMI THE BEST）	KOANMI	OPEN 價格	SLG
25 日	■天玉	KID	6800 日圓	AVG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 54 THE VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
	Major Wave 1500 SERIES THE 便利店 2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500 日圓	SLG
	Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	盜墓迷城	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	日本PRO 麻雀連盟公認 道場破 2（廉價版）	naxat	2800 日圓	TAB
	METAL SLUG X	SNK	5800 日圓	ACT
	飽黎明監修 風水入門	SUCCESS	4800 日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING 2	YUKE 悆	5800 日圓	SPT
	★EXCITING BASS 3	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	★BASEBALL SIMULATION ID 職業棒球	KONAMI	OPEN 價格	SLG
1 月	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	私立鳳凰學園 1 年純愛組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	★普及版1500 日圓 SERIES DOKI DOKI POYACCHIO 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	ETC

2 月發售預定

1 日	麻雀占卜FOR TONIGHT～月之女神們～	AFFECT	3800 日圓	ETC
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 5	MEDIA ENTERTAINMENT	2800 日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 6	MEDIA ENTERTAINMENT	2800 日圓	SLG
	SPIKE LIBRARY #004 SYPHON FILTER	SPIKE	2800 日圓	ACT
	value 1500 小柯的繪畫LOGIC 3	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
	將棋最強 向職業棋士學習（廉價版）	魔法	1500 日圓	TAB
	大江戶風水因果律 花火 2（廉價版）	魔法	1500 日圓	SLG
	KILLER BASS（廉價版）	魔法	1500 日圓	SPT
	★普及版1500 日圓 SERIES 探偵神宮寺三郎 Early Collection 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	AVG
8 日	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
	拉麵橋 TOMY COLLECT BEST	TOMY	2800 日圓	SLG
15 日	★筋肉番付 VOL. 1～我是最強之男！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	★筋肉番付 VOL. 2～向新極限挑戰！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	★筋肉番付～ROAD TO SASUKE～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	★實況GOLF MASTER 2000（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
22 日	Eithea 初回生產限定版	ATLUS	7800 日圓	RPG
	Eithea 20000 個限定DELUXE PACK	ATLUS	12800 日圓	RPG
	VOLFOSS	NAMCO	5800 日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES Screen	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES FRANBELAGE 之精靈	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	★GGS2000 SERIES DAVE MIRRA FREE STYLE BMX	ACCLAIM JAPAN	2000 日圓	SPT
	★Major Wave 1500 SERIES OVER BLOOD	HAMSTER	1800 日圓	AVG
	★Major Wave 1500 SERIES REFRAIN LOVE～想見你～	HAMSTER	1800 日圓	SLG
上旬	■SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 55 THE DARTS	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
2 月	CHECKMATE（廉價版）	ARTRON	2800 日圓	TAB
	私立鳳凰學園 2 年純愛組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	三國志 III	KOEI	5800 日圓	SLG
	三國志 VII	KOEI	7800 日圓	SLG
	蒼鼠出門	naxat	3800 日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG

3 月發售預定

1 日	■LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980 日圓	PUZ
8 日	■TONY HAWK 悆 PRO SKATER 2	SUCCESS	5800 日圓	SPT
	■音樂創作室 3	ENTERBRAIN	5800 日圓	SLG
15 日	★Dance Dance Revolution 4th MIX	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	★心跳回憶 2 SUB-STORY VOL.2～Leaping School Festival～	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	★心跳回憶 2 對戰 PUZZLE 玉	KONAMI	OPEN 價格	PUZ
21 日	★惡魔城年代記 惡魔城DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
29 日	■EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
3 月	■幻想水滸外傳 vol.2 CRYSTAL VALLEY 之決鬥	KONAMI	價格未定	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	私立鳳凰學園 3 年純愛組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	PACHISLOT 帝王MAKER 推奬MANUAL～ICE STORY～	MEDIA ENTERTIANMENT	3200 日圓	SLG
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	6800 日圓	AVG
	SISTER・PRINCESS 初回限定版	MEDIA WORKS	9800 日圓	AVG
	逮捕令 YOU 慫E UNDER ARREST（暫稱）	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800 日圓（預定）	FIG
	實戰PACHISLOT 必勝法！DISC UP（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	HAPPY DIET（暫稱）	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓（預定）	SLG
	★THE HEIWA 天氣 STUDIO	AQUAROUGE	4800 日圓	SLG
	★SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★SENTIMENTAL GRAFFITI～約定～	NEC INTERACTIVE	價格未定	AVG
	★加油 伍右衛門 大江戶大回轉	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	★beatmania II DX 4th style songs collection	KONAMI	價格未定	SLG

4 月發售預定

4 月	SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	三洋PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	SLG

5 月發售預定

	■ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓	AVG
	■NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB

2001 年發售預定

春	■FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	真・女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳	BANPRESTO	6980 日圓	SLG
	PALETTE	ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	FEVER 4 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800 日圓（預定）	SLG
	和i-mode 也在一起（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	實戰PACHINKO 必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	★轉轉圈圈	HUDSON	價格未定	SLG
	★MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1（暫稱）	SUNSOFT	2800 日圓（預定）	ETC
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001 年	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.7 被解僱的朝早	PANDONA	1980 日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980 日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	SD GUNDAM 英雄傳（暫稱）	BANDAI	價格未定	ACT
	歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS 崮 IK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~ 神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓（預定）	SRPG
	★蒼鼠俱樂部-i	JORDON	價格未定	SLG

PlayStation 2

今冬發售預定

	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	STG

1 月發售預定

11 日	去找吧	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	SPACE VENUS featuring MORNING 娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	5800 日圓	ETC
18 日	■TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	6800 日圓	RAC
	MADDEN NFL SUPERBOWL 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
25 日	■超高速圍棋	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	■超高速將棋	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	■SKY ODYSSEY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	SLG
	TECHNICTIX	ARIKA	6800 日圓	PUZ
	鬼武者	CAPCOM	7800 日圓	AVG
1 月	GAME SELECT 5 洋	悠紀ENTERTAINMENT	4800 日圓	TAB

2 月發售預定

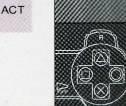
1 日	■ESPN national Hockey Night（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800 日圓	RAC
15 日	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC
22 日	■tsugunai～償～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	光速谷川將棋	SETA	6800 日圓	TAB
	空戰	角川書店	6800 日圓	STG
下旬	■決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
2 月	■MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG
	LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	6800 日圓（預定）	RPG
	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
	機甲兵團 J-PHOENIX「序章篇」	TAKARA	1800 日圓	ACT
	DINOSAUR	UBI SOFT	6800 日圓（預定）	AVG

3 月發售預定

1 日	■Z.O.E	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RCG
	★Z.O.E PRIMIUM PACKAGE	KONAMI	13800 日圓	AVG
8 日	■EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	6800 日圓	AVG
	★A 列車 2001	ARTDINK	6800 日圓	SLG
15 日	■PARAPARA PARADISE	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	價格未定	SPT
	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
22 日	BIO HAZARD Code: Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3 月	■RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	6800 日圓	SLG
	■東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG
	■MONSTER FARM	TECMO	6800 日圓（預定）	SLG
	■BLOODY ROAR 3	HUDSON	價格未定	FIG
	■首都高BATTLE 0	元氣	6800 日圓	RAC
	■Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	風之古洛挪亞 2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	成為Pilot 吧！2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	SLG
	★F1 2000～CHAMPIONSHIP EDITION～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	RAC
	★GUITARMAN ONE	KOEI	1500 日圓	ETC
	★REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	★電車GO！3 通勤編	TAITO	價格未定	SLG
	★BATTLE GEAR 2	TAITO	價格未定	RAC
	★beatmania: THE SOUND OF TOKYO	KONAMI	價格未定	SLG

4 月發售預定

5 日	■TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
上旬	★A 列車 2001 追加車輛DISC	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
4 月	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT



遊戲 發售時間表

2001 年發售預定

2001 年初	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
春	■D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	■Enjoy Magic	SUNSOFT	價格未定	ETC
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定
	對局麻雀 在網上食糊！（暫稱）	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A 瀨戶、觀月 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B 雙葉、櫻井、神樂 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C 橘、桃園、天城 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	價格未定	ACT
	KING 愈 FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	AVG
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	機甲世紀 G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	GALLOP RACER 最新作（暫稱）	TECMO	價格未定	RAC
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	★TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
夏	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
	★ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
秋	■活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG
2001 年	■SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	GUN HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS（暫稱）	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫 BOY 2（暫稱）	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	PIPOSARU 之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT

2002 年發售預定

	★A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

2003 年發售預定

	★A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
	山卡之 BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
	爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
	BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
	AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本 PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
	電車 GO! 系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
	EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	玉繭物語 2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
	最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
	SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
	★WTA Tour tennis（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT

Dreamcast

今冬發售預定

	ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ADV

1 月發售預定

1 日	DE・RA・JET SET RADIO（DREAMCAST DIRECT 專賣）	SEGA	5800 日圓	ACT
18 日	超鋼戰記 KIKAIOH for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	3800 日圓（預定）	FIG
	GIGA WING 2	CAPCOM	5800 日圓	STG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800 日圓	FIG
25 日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	ecco THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	5800 日圓	AVG
	我是多啦 A 夢（暫稱）	SEGATOYS	5800 日圓	SLG
	來玩哥爾夫球吧 2 新的挑戰	SOFT MAX	5800 日圓	SPT

2 月發售預定

1 日	THE 心理 GAME	VISIT	4800 日圓	ETC
8 日	■HUNDRED SWORDS @barai 版	SEGA	980 日圓	RPG
15 日	■NEPPACHI VI@VPACHI ～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	4800 日圓	SLG
	■HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	RPG
	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
22 日	■西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	6800 日圓	ACT
2 月	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
	春雨謹日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG

3 月發售預定

22 日	■EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓（預定）	AVG
	■POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3 月	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	★Canvas ～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★歡迎來到 PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

4 月發售預定

4 月	■Close To ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓（預定）	AVG
	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG

2001 年發售預定

春	■MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■CHI Q 的朋友們	NEXTECH	價格未定	未定
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓（預定）	SRPG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	櫻大戰 3 ～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
2001 年	MYSTEREET ～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG

發售日未定

	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
	GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	WWW.SOCCER ～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder 掇 Gate	SEGA	價格未定	RPG
	莎木 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	★GUNDAM NET WAR（暫稱）	BANDAI	價格未定	SLG
	★PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
	★Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG

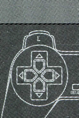
Nintendo64

1 月發售預定

21 日	MICKEY 愈 RACING CHALLENGE USA	任天堂	6800 日圓	RAC

2 月發售預定

2 月	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800 日圓	STG



3 月發售預定

29 日	★實況POWERFUL 棒球BASIC 版2001（暫稱）	KONAMI	6800 日圓	SPT
3 月	動物之森（暫稱）	任天堂	5800 日圓	SLG

2001 年春發售預定

春	■現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	5800 日圓	RAC
	CONKA 悆 QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

NintendoGamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

GameBoy

1 月發售預定

1 日	桃太郎傳說1 → 2	HUDSON	4300 日圓	RPG
	ANIMAL BREEDER 4	J · WING	4800 日圓	SLG
12 日	■多啦A夢之STUDY BOY 學習漢字GAME	EPOCH 社	3980 日圓	ETC
21 日	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800 日圓	ACT
26 日	BRAVE SAGA 新章 ASTARIA	TAKARA	4800 日圓	RPG
	LOVE HINA PARTY（暫稱）	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4500 日圓	AVG
1 月	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	POCKET COOKING	J WING	4800 日圓（預定）	SLG

2 月發售預定

8 日	OHASTA Dance Dance Revolution GB（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
9 日	■HEROHERO 君	IMAGINEER	4800 日圓	RPG
15 日	Dance Dance Revolution GB 3（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
16 日	■POP 倚 POP	JORDAN	3800 日圓	PUZ
	■好朋友寵物SERIES 4 可愛的小貓	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
22 日	筋肉番付 GB3 ～新世紀SURVIVAL 列傳！～	KONAMI	4800 日圓	SPT
23 日	■WIZARDARY	ASCII	4500 日圓	RPG
	■WIZARDARY II LLYLGAMYN 之遺產	ASCII	4500 日圓	RPG
	■WIZARDARY III 鑽石之騎士	ASCII	4500 日圓	RPG
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	4500 日圓	TAB
	POCKET KING	NAMCO	4500 日圓	SLG
	★笑犬冒險GB SILLY GO LUCKY！	CAPCOM	4300 日圓	ETC
上旬	勝負師傳說 哲也 新宿天運篇	ATHENA	4700 日圓（預定）	ETC
2 月	■用NET 來GET MINI GAME@100（暫稱）	KONAMI	價格未定	ETC
	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
	From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
	SAMURAI KID	KOEI	3980 日圓	ACT
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500 日圓	不詳
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG

3 月發售預定

1 日	KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
	XtremeWheels 目標是BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC
15 日	★WOODY WOOD PACKER 之GO! GO! RACING	KONAMI	4500 日圓（預定）	RAC
16 日	■在POCKET 中的王國	HECT	4500 日圓	SLG
20 日	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400 日圓	RPG
22 日	■CROSS HUNTER ～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	■CROSS HUNTER ～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	■CROSS HUNTER ～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
23 日	★忍者亂太郎～忍者學園入學之段～	ASK	4500 日圓	不詳
30 日	★ANIMASTER GB	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
下旬	■SPACE NET COSMO BLUE	IMAGINEER	價格未定	RPG
	■SPACE NET COSMO RED	IMAGINEER	價格未定	RPG
3 月	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	自爆小子GB（暫稱）	MEDIA FACTORY	4300 日圓	RPG

4 月發售預定

	■過來吧LASCAL	TAM	4500 日圓	ETC
	★蒼鼠太郎2 蒼鼠大集合（暫稱）	任天堂	價格未定	ETC

2001 年發售預定

春	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
夏	■真·女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
	麥當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
2001 年	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT

發售日未定

	■FRONT LINE ～The Next Mission～	ARTRON	4200 日圓	不詳
	■DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400 日圓	RPG
	■GOLF LAND	任天堂	價格未定	SPT
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800 日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	細小的巨人MICROMAN URBROG 戰記2010 ～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980 日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	傳說之STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

Game Boy Advance

3 月發售預定

3 月21 日	■POCKET GT-A	MTO	價格未定	RAC
	■我是航空管制官（暫稱）	TAM	價格未定	SLG
	全日本GT 選手權（暫稱）	KEMCO	價格未定	RAC
	TWENTY 和魔法之寶石（暫稱）	KEMCO	價格未定	ACT
3 月	■FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT
	■KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KOANMI	價格未定	RAC
	■惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	■GOLF MASTER AGB（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	■SILENT HILL AGB（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
	★STA-COMI（暫稱）	KONAMI	價格未定	不詳
	★POWER PRO 君POCKET 3	KONAMI	價格未定	SLG
	★MAIL CUTE	KONAMI	價格未定	不詳
	★MONSTER GUARDIANS	KONAMI	價格未定	不詳

4 月發售預定

	■松本零士之SPACE HEXITE X（暫稱）	JORDAN	價格未定	PUZ

6 月發售預定

	★SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT

2001 年發售預定

春	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	★爆熱躲避球FIGHTERS	ATLUS	價格未定	SPT
	★無限奇行ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	不詳
2001 年	★GETBACKERS 奪還屋（暫稱）	KONAMI	價格未定	不詳

發售日未定

	多拉A夢（暫稱）	EPOCH 社	價格未定	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	PINOBEE 之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY（暫稱）	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	未定
	TACTICS ORGE 外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Neo-GeoPocket

1 月發售預定

1 月25 日	PACHISLOT ARUZE 王國POCKET 2	ARUZE	3800 日圓（預定）	SLG

WonderSwan

2001 年1 月發售預定

18 日	■NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500 日圓	SPT
	超級機械人大戰COMPACT 2 第3 部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500 日圓（預定）	SLG
25 日	GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	4500 日圓（預定）	FIG
	WITH YOU ～想凝望著你～	SHALRAK	4800 日圓	AVG
	WITH YOU ～想凝望著你～初回限定版	SHALRAK	6980 日圓	AVG
1 月	KING BREEDER（暫稱）	SAMMY	價格未定	SLG

2001 年2 月發售預定

1 日	機動戰士GUNDAM VOL.1 ～SIDE 7～	BANDAI	4500 日圓	SLG
上旬	宇宙戰艦大和號（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	SLG
2 月	SD GUNDAM 英雄傳 ～騎士傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	SD GUNDAM 英雄傳 ～武者傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500 日圓	SLG

2001 年3 月發售預定

8 日	Memories Off Festa	KID	4800 日圓（預定）	AVG
3 月	■WILD CARD	SQUARE	4300 日圓	RPG
	POCKET 內的多啦A夢	BANDAI	4300 日圓	ETC
	WIZARDARY SCENARIO 1 狂王之試練場（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	RPG

2001 年4 月發售預定

下旬	KAPPA GAMES 三毛貓HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300 日圓（預定）	AVG

發售日未定

	PRINCESS MAKER 做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500 日圓	SLG
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	CHOCOBO 之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



WORDS FROM EDITORS 編聲人語

1 病到五顏六色的MS話——

◆今個聖誕節竟然病到九彩…可惡！流感真強…直接打倒MS… >_<

◆發高燒要上班就不再說，怎料到第二日連聲都出唔到… >_<

◆今個聖誕最開心的，相信是收到日本朋友的禮物…不過自己的日文似乎已退步了許多…

◆THE BOUNCER雖然令筆者感到失望，但SION十分型… ^^;

◆突然很懷念在日本的生活…很想過去…

◆單以一個人的力量，根本不能改變「命運」…無念…

◆GPPS終於踏入第二期…今期的內容有少許變動…大家給些意見！

◆近日身體真是很差…差得有點令自己有點意外…似乎機件真的OVER HEAT…

2 隨瘋雙週記

◆ 聖誕節很快便過了，很快就到新一年了！不過隨風並沒有什麼感覺…

◆ 最近迷上了《慎吾媽媽 早晨ROCK》呢！他的MTV好可愛喲～「いただきます～」

◆ 看完《KANON》中真琴的小說了…原來真琴並沒有死…（超級大汗）

◆ 下一期將會進入真正的地獄…

◆ 歡迎來信喲！kase_gpm@hotmail.com

◆ 圖為「PS2 HANG 機實錄」

3 沒有聖誕和新年的SAKURA KI

※ 自從在下入了這行之後，已經沒有假期的感覺。

※ 沒想到《新娘譚》的裡關十分費時，做攻略時完全失了預算。

※ 剛剛收到一個非常壞的消息，有需要改變生活習慣嗎……(汗)

※ 很想去看電影《薰衣草》，可惜……

※ 要過年了，在此祝大家新年快樂。

※ 最近迷上了聽初戀口拿渣面的CD，苦榮好好笑。

※ 如大家有什麼與在下分享或討論，可以E-MAIL到sakurakibc@sinaman。com

4 悠來遊去

◆ 這個聖誕有難忘的快樂回憶，也有後悔不已的事情發生，真是很矛盾。

◆ 平安夜去了過今年在會展的白色聖誕，看到花式滑雪和溜冰，大開眼界。

◆ 很久沒有上山頂看日落，夕陽無限好，只是近黃昏……

◆ 發現自己常常很夜回家，下車時所看到的星空真是美得難以形容。

◆ 最愛護的人被自己傷害的感覺是極不好過的。

◆ 最近妹妹開始明白我的感受，變得越來越了解我了~真好呢!

◆ 我近來十分喜歡「遊樂場」這首歌，歌詞實在很有意思，令我不禁引起了共鳴。

◆ 新一年又來了，希望一切也平定下來的渡過吧~

5 已經成為傳說的時雨話

■ 唔……打爆了《DQ3》後，重新認識到當時的遊戲原來可以有這種完成度，而且故事還捉正了日本人的心理，難怪《DQ》可以HIT足咁多年。

■ 最近放工後總喜歡去玩幾舖《KEYBOARDMANIA 2ND MIX》，雖然玩得好差，但我會繼續練習的！

■ 《MAGIC》下一個EXPANSION《PLANESHIFT》看來幾正，又要破財了……

■下個星期家裡就會有寬頻……嘿嘿，又係時候投入EQ的世界中了。

■ 看了近期的銷量榜，有少少為PS2、SCE和SQUARE的未來擔心。

■ 不過最擔心的還是SEGA，最近有關她的新聞還真是次次新鮮。

■ 《VOF》的最新畫面好「雞」，加把勁吧VO WORKS！

6 IKI話：「I'VE NEVER BEEN TO ME‧‧‧‧」

◆原諒我不會為誰人作出改變‧‧‧‧

◆人各有志，此刻再也不必多言。

◆「轉軸撥絃三兩聲，未成曲調先有情。絃絃掩抑聲聲思，似訴生平不得志。低眉信手續續彈，說盡心中無限事‧‧‧‧」

◆這事實聽來字字痛擊心弦，委實教我低迴不已‧‧‧‧

◆罷罷罷！是時候決定了‧‧‧‧

P.S. 謝謝女友對自己的支持，不然敝人也不可能這麼敖下去。

7 很喜歡聖誕節的小璘—

☆在平安夜整天四處逛街，又搭船、又搭電車，還看到有很多聖誕精品在街上賣，街上十分熱鬧，真的令小璘十分開心！不過最可惜的是不能買到可愛的兔仔耳＋鹿角頭飾…很失望~~

☆最近發覺這一年買了不少毛公仔，有的是貪得意換購，有的是覺得它可愛而忍不住手，有的則是禮物…而最近又有幾個「新住客」入住了…

☆寬頻真的很利害，果然與之前那慢慢的56k Modem有很大分別！不過亦因此使自己放了不少時間在上網上…

☆在稿尾才病倒，真不知是好還是不好…？！

8 又到聖誕、又到聖誕

◆因為聖誕的原故，而令到整個工作時間只有一星期，真的很辛苦呢！（當然這只是個人問題啦！如果唔去玩就不會出現這個問題啦！）

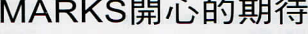
◆天氣真冷，每天起床都須要好大意志呀！不知大家有否同感呢！

◆今個平安夜真的開心，因為在朋友家幸運地贏了千多元，用來買GAME都不知幾開心！

◆近來每日乘車的時都在打FF，此作實在不錯，不過一到光線不足的地方問題便出現，真希望廠方能想想辦法！

◆今期又到此為止BYE！

9 MARKS開心的期待



不經不覺又過了一年，雖然今年的農曆新年早於一月之內，但筆者所期待並不是新年，而是在之前舉行的一年一度「飯宴」，哈！哈！希望當晚可以玩得盡興之餘，祝GamePlayers Team成為當晚大大贏家。





首批推出的為《鬼武者》造型 E-Card，往後會有更多不同遊戲的「角色造型」包括 《Street Fighter》、《Bio Hazard》系列推出，詳情請參閱 Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）

獎金總值港幣 $18,000,000！！
儲得多，送得多，請火速行動！！

Gameplayers『E-card任消費』，獨享$18,000,000尊有優惠！！

為回饋廣大的讀者支持，**Gameplayers**為各位推出遊戲界史無前例，為期一年的回饋優惠！！

第一階段回饋——由即日起，只要集齊以下雜誌期數刊登之【換領《鬼武者》E-Card 印花】，即送價值港幣$150 消費額的 **Gameplayers** 網上購物「E-Card」。換領數量不限，多換多獎，總值高達 **$18,000,000**！

只集齊其中一本雜誌的所有【換領 E-Card 印花】者，同樣可換領其他價值的「E-Card」，人人有份，永不落空！！

Game Players遊戲誌	第140,141期
Game Players DC「遊戲誌 DC」**	第1～4期
Game Players PS「遊戲誌 PS」**	第1～3期
Game Plus 遊樂誌	第176～187期
Hyper PC Player 電腦遊園地」	第71～76期
I KIDS 少年王	第5～10期

如何使用 Gameplayers「E-Card」？

(1.) 每款Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。

(2.) 各位在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的電子錢包（e-wallet）戶口密碼。

(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的電子錢包（e-wallet）收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。

(4.) 如發覺電子錢包的錢用盡後，各位可以再將另一張新的Gameplayers「E-Card」啟動增值即可。

(5.) 增值方法非常簡單，只需在Gameplayers的網上商店選擇「電子錢包（e-wallet）增值」功能，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼便可完成增值程序，繼續享受網上購物樂。

** Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為--
Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

欲知詳情，密切留意本雜誌的最新公布

$card任消費

回饋行動★現正展開！

2000.11.1 → 2001.12.31

Gameplayers「E-Card」乃專為Gameplayers會員及上網愛好者而呈獻，將於2000年12月正式推出。持卡人可獨享多項由Gameplayers提供的會員優惠，包括於Gameplayers網站購物專有折扣及尊有優惠等。配合現今網上購物的新趨勢，既不用擔心信用卡資料外洩，杜絕被黑客「碌爆卡」的慘況出現，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受網上Shopping的樂趣。

$1 新機

隨時屬您

計劃參加者募集！

精選獎品包括：

PlayStation 2	12部
Dreamcast	20部
Panasonic GD 93手提電話	10部
…………	
…？？？？？？	

欲知詳情，密切留意Gameplayers！！

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

數碼遊戲嘉年華 -- 第二次「競投日」
舉行日期：2001年1月28日（星期日，大年初五）
地點：沙田新城市廣場











由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以＄1公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon

1 GAME PS PLAYERS

有效日期：**31.1.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd





